

**CLASSCRAFT: ESTRATEGIA METODOLÓGICA GAMIFICADA PARA
FORTALECER LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS DE LOS ESTUDIANTES DEL
GRADO 5 EN EL IDIOMA INGLÉS DE LA IED NUEVA GRANADA EN LA CIUDAD
DE BARRANQUILLA, ATLÁNTICO**

**OLGA LUCÍA GONZÁLEZ ESTRADA
YASAIRA LEÓN MUÑOZ**

**UNIVERSIDAD SERGIO ARBOLEDA- SECCIONAL BARRANQUILLA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

ESCUELA DE POSTGRADOS

2022

**CLASSCRAFT: ESTRATEGIA METODOLÓGICA GAMIFICADA PARA
FORTALECER LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS DE LOS ESTUDIANTES DEL
GRADO 5 EN EL IDIOMA INGLÉS DE LA IED NUEVA GRANADA EN LA CIUDAD
DE BARRANQUILLA, ATLÁNTICO**

**OLGA LUCÍA GONZÁLEZ ESTRADA
YASAIRA LEÓN MUÑOZ**

Trabajo para optar el título de Magíster en Educación

Directora

Claudia Bibiana Ruiz, Doctora.

UNIVERSIDAD SERGIO ARBOLEDA- SECCIONAL BARRANQUILLA

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

ESCUELA DE POSTGRADOS

2022

Nota de aceptación:

Firma de director

Firma de jurado

Firma de jurado

Agradecimientos

A nuestras familias por su apoyo y estímulo constante a lo largo del proceso de formación.

A nuestra asesora: Dr. Claudia Bibiana Ruiz, quien nos brindó su valioso tiempo, conocimiento y consejos en la consecución de este trabajo de investigación.

Asimismo, al cuerpo de docentes del grado quinto de la IED Nueva Granada, quienes nos brindaron todo su apoyo durante el proceso de investigación.

Olga Lucía González E.

Yasaira León Muñoz.

Dedicatoria

A mi Padre celestial, por guiarme siempre en mi camino.

A mi hija, por estar a mi lado en cada momento, apoyándome y brindándome todo su
amor.

Olga Lucía González Estrada

A Dios, por brindarme salud, sabiduría y la grata oportunidad de aprender en todo este
tiempo de pandemia.

A mis padres, por ser el apoyo absoluto en esta hermosa etapa de crecimiento.

A mi compañera investigadora Olga, por su guía en el proceso de investigación.

Yasaira León Muñoz

Tabla de contenido

Introducción	15
Capítulo I. Situación problema de interés.....	17
1.1 Delimitación del contexto	17
1.1.1 Ubicación Geográfica	19
1.2 Estado del Arte	31
1.2.1 Investigaciones Nacionales.....	32
1.2.2 Investigaciones Internacionales	44
1.3 Pregunta problema de Investigación	67
1.4 Justificación de la pregunta.....	67
1.5 Objetivo general	72
1.6 Objetivos específicos.....	72
1.7 Formulación de hipótesis	72
Capítulo II. Marcos de referencia	72
2.1 Marco teórico	72
2.1.1 La importancia de la enseñanza y aprendizaje del inglés en primaria.....	74
2.1.2 Enfoque comunicativo	76
2.1.3 Motivación para la enseñanza del inglés	80
2.1.4 Las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés	84
2.1.5 La gamificación en el aprendizaje del inglés.....	85
2.1.6 El rol del juego en el proceso de enseñanza	101
2.1.7 Los videojuegos en el campo educativo	103
2.1.8 Classcraft, el juego de rol que ludifica la enseñanza	106
2.2 Marco conceptual	107
2.2.1 Habilidades Comunicativas	108
2.2.2 Didáctica	110
2.2.3 Enseñanza	111
2.2.4 Aprendizaje significativo.....	111
2.2.5 Gamificación.....	113
2.2.6 Motivación.....	114
2.2.7 Comportamiento	116

2.3	Marco legal.....	116
2.3.1	Marco común	117
2.3.2	Ley de Educación.....	118
2.3.3	Ley de bilingüismo	118
2.3.4	Ley de las tecnologías de la información y Comunicación	119
2.3.5	Estándares básicos de competencia en lenguas extranjeras.....	120
2.3.6	Programa nacional de bilingüismo	121
Capítulo III.	Metodología	121
3.1	Paradigma, enfoque y tipo de investigación.....	121
3.2	Universo, población y muestra.....	129
3.3	Métodos e instrumentos (de recogida y de análisis de información)	129
3.4	Aplicación de instrumentos	131
3.5	Fases de investigación.....	132
3.6	Cronograma de implementación de Classcraft.....	133
Capítulo IV.	Resultados Generales	134
4.1	Resultados y análisis de resultados	134
Capítulo V.	163
5.1	Conclusiones	163
5.2	Recomendaciones.....	165
6	Bibliografía.....	166
7	Anexos	185

Índice de tablas

Tabla 1. Tabla Generacional	21
Tabla 2. Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés	27
Tabla 3. Árbol de problema	30
Tabla 4. Trabajos de investigación en el contexto nacional	33
Tabla 5. Trabajos de Investigación en el contexto internacional.....	44
Tabla 6. Tipos de jugadores: Bartle (1996)	100
Tabla 7. Marco Metodológico de la investigación.....	125
Tabla 8. Matriz de análisis de encuesta (instrumento 1).....	131
Tabla 9. Matriz de análisis de fichas de observación (instrumento 2).....	132
Tabla 10. Proceso investigativo	132
Tabla 11. Cronograma de implementación de Classcraft	133
Tabla 12. Matriz de análisis: Ficha de observación y su sistematización en códigos	148

Índice de figuras

Figura 1. Ubicación geográfica de la IED Nueva Granada.	19
Figura 2. Referentes teóricos de la investigación	72
Figura 3. Técnicas de la gamificación	92
Figura 4. La gamificación y sus componentes.....	97
Figura 5. Modelo de triangulación.....	134
Figura 6. Prueba diagnóstica.....	135
Figura 7. Edades de la población objeto de estudio.....	136
Figura 8. Importancia del inglés para la población objeto de estudio	137
Figura 9. Importancia de aprender inglés en primaria con Classcraft	138
Figura 10. Habilidades de producción en inglés.....	139
Figura 11. Habilidades de comprensión.....	139
Figura 12. Motivación con Classcraft.....	140
Figura 13. Trabajo colaborativo con Classcraft.....	140
Figura 14. Classcraft, aprendizaje autónomo.....	141
Figura 15. Implementación de la tecnología en el contexto educativo.....	142
Figura 16. Frecuencia de uso de la tecnología en el contexto educativo.....	142
Figura 17. Classcraft estimula el buen comportamiento.....	144
Figura 18. Compromiso en el aula con el uso de Classcraft.....	144
Figura 19. Classcraft para el aprendizaje de diversas asignaturas	145
Figura 20. Classcraft como estrategia de aprendizaje.....	145
Figura 21. Fortalecimiento en la clase de inglés.....	155
Figura 22. Impacto de Classcraft	156

Figura 23. Habilidades Comunicativas	157
Figura 24. Videos misión 2 en Flipgrid	158
Figura 25. Motivación de los estudiantes	159
Figura 26. Uso de tecnología	161
Figura 27. Implementación en otras áreas	162

Índice de abreviaturas

API: Área Prioritaria de Investigación.

CEFR/MCER: Common European Framework of Reference for Languages o Marco Común Europeo de Referencias para las lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación (MCER).

CLT: Communicative Language Teaching.

EFL/*ILE*: English as Foreign Language o Inglés como Lengua Extranjera.

GBL/ABJ: Game- Based Learning o Aprendizaje Basado en Juegos

ICFES: Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior.

IDDI: Instituto Distrital para el Desarrollo Integral Nueva Granada.

IAP: Investigación Acción Participativa.

IPO: Input, Process, Output.

L2: Second language o Segunda lengua

MMORPG/VMML: Massive, Multiplayer Online Role-Playing Games o Videojuego Multijugador Masivo en Línea.

TAC: Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento.

TEP: Tecnologías de Empoderamiento y Participación.

TIC: Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

UNICEF /FNUI: United Nations International Children's Emergency Fund o Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia

Índice de anexos

Anexo 1. Socialización del proyecto con estudiantes	185
Anexo 2. Encuesta a estudiantes	186
Anexo 3.Examen de niveles de inglés online	187
Anexo 4. Ficha de validación (Encuesta)	188
Anexo 5. Ficha de observación.....	192
Anexo 6. Secuencias didácticas en Classcraft	200
Anexo 7. Entrevista semiestructurada.....	208
Anexo 8. Validación de instrumento (Entrevista Semiestructurada).....	211
Anexo 9. Asentimiento	215
Anexo 10. Matriz entrevista semiestructurada (instrumento 3).....	221
Anexo 11. Cronograma de actividades	232
Anexo 12. Matriz de Referentes Nacionales e Internacionales	233

Resumen

En la presente investigación se implementa la gamificación como estrategia metodológica con miras a fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes en la lengua inglesa. Por tal motivo, se aborda la pregunta problema ¿Cómo fortalecer las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes del grado quinto de la IED Nueva Granada, en la ciudad de Barranquilla, Atlántico, mediante la implementación de la estrategia metodológica gamificada Classcraft?

El estudio se enmarca en un paradigma sociocrítico (Popkewitz (1988), citado por Alvarado y García ,2008) con un enfoque mixto (Hernández et al., 2008) y una metodología de investigación acción (Anisur y Fals, 1988). Ahora, los instrumentos que se aplican para la recolección de la información son coherentes con el enfoque implementado y se manejan de acuerdo con los objetivos planteados: una encuesta, guías de observación y una entrevista; dos de estos, el primero y tercero, se abordan empleando las TIC (Ramírez, 2018).

De la misma manera, se establecen cuatro categorías que brindan un soporte que consolida el estado del arte, el marco teórico y los lineamientos concretos para el diseño de las secuencias didácticas mediante la metodología gamificada en la IED Nueva Granada, donde, a través del análisis de los resultados, se evidencian progresos en los estudiantes en su desarrollo de habilidades comunicativas, el incremento de la motivación y el trabajo en equipo.

Keywords: gamification, communication skills, teaching, learning, motivation, Classcraft.

Palabras clave: gamificación, habilidades comunicativas, enseñanza, aprendizaje, motivación, Classcraft.

Abstract

In this research, gamification is implemented as a methodological strategy with a view to strengthening the communicative skills of students in the English language. For this reason, the problem question was addressed: How to strengthen the communicative skills in English of fifth grade students of the IED Nueva Granada in the city of Barranquilla, Atlántico, through the implementation of the gamified methodological strategy Classcraft?

The study is framed in a sociocritical paradigm (Popkewitz (1988) cited by Alvarado & García (2008) with a mixed approach (Hernández et al., 2008) and an action research methodology (Anisur & Fals, 1988). Now, the instruments applied for the collection of information are consistent with the implemented approach and handled according to the stated objectives: a survey, observation guides, and an interview; two of these instruments, the first and third, are addressed using ICT (Ramirez, 2018).

In the same way, four categories are established that provided the support that consolidate the state of the art, the theoretical framework and the concrete guidelines for the design of the didactic sequences through the gamified methodology in the IED Nueva Granada, where, through the analysis of the results, progress is evidenced in the students regarding the development of communicative skills, increased motivation, and teamwork.

Introducción

La enseñanza de una segunda lengua en las aulas de clase en las últimas décadas se ha visto enmarcada por el rol del docente tradicional, que enseña mediante explicaciones magistrales y métodos receptivos. Sin embargo, según De Zubiria (2006), esto lo convirtió en el epicentro del proceso académico y en un transmisor de saberes, por lo que regala la presencia del estudiante a un agente pasivo, receptor de conocimiento. En este sentido, Mirbabayeva (2020) afirmó que *“An interactive method is a method that activates learners and encourages them to think independently, with the learner at the center of the learning process”* (p. 419).

Frente a esto, sería oportuno que los estudiantes estén inmersos en clases que generen interés hacia su proceso de formación y, a su vez, sean constructores de su aprendizaje. En tal caso, el mediador debería equiparse con métodos y estrategias activas para motivar, dado que este acto garantiza el éxito del aprendizaje (Prensky 2002). Por tal motivo, De Zubiria (2006), precisó que es insuficiente la formación de hombres y mujeres en la dimensión cognitiva como lo supone la Escuela Tradicional, pues la educación no solo apunta al aspecto cognitivo, sino que va encaminada a educar en el ámbito afectivo, social y práctico.

En virtud de fortalecer las habilidades comunicativas en el idioma inglés, nace la investigación actual en respuesta a los bajos niveles evidenciados por parte de los estudiantes del grado quinto de la IED Nueva Granada. Por tal razón, se gamifica el contexto de aprendizaje con la ayuda de un Sistema de Gestión de Compromiso. En consecuencia, se seleccionó la plataforma educativa Classcraft. Dicha plataforma se basa en un sistema gamificado, el cual motiva al educando y lo impulsa aprender de manera distinta.

Por su parte, Kim (2015) definió gamificación como la implementación de técnicas de juego en contextos diferentes a este. Las mencionadas técnicas transforman los procesos de

enseñanza-aprendizajes, motivan a los estudiantes, tal como expresó Chou (2014) en la aplicación de elementos típicos de juego ejecutados en el mundo real que propician cambios significativos y diversión. Así pues, la necesidad de una transformación en las formas de enseñanza-aprendizaje dinamiza la inspiración para abordar este estudio, que recoja el sentir de los estudiantes y va acorde con las características de la presente generación Z. En tal sentido, se recurre a incorporar videojuegos en las clases mediante una plataforma que va a ser utilizada por 33 estudiantes de grado quinto participes del trabajo investigativo.

En virtud de lo anterior, se deben reconocer las habilidades, capacidades e intereses de los estudiantes objeto de estudio de esta propuesta, dado que permite valorizar el rol del juego en su proceso de formación y de construcción de conocimientos. Por ende, el acto de jugar mientras se estudia y aprende es un factor fundamental a la hora de incorporar videojuegos como Classcraft en clase. Además, jugar, según la United Nations International Children's Fund [UNICEF] (2018), fomentó en los niños competencias motoras, cognitivas y emocionales, privilegió la curiosidad y la capacidad para crear, elementos fundamentales en el mundo del conocimiento. Al mismo tiempo, planteó que, el juego propicia el disfrute, la imaginación y la participación activa.

De tal forma que, al implementar un sistema gamificado, mediante Classcraft, se propone fortalecer las habilidades comunicativas del idioma inglés, lo que induce al estudiante a un mundo lleno de aventuras que le permitan romper el paradigma tradicional como la ejecución de actividades grupales e individuales que potencien la motivación intrínseca y el compromiso y, a su vez, a realizar actividades que, además de ser atractivas, generen autonomía, dedicación, creatividad, pero, sobre todo, aprendizajes significativos en contextos auténticos.

Capítulo I. Situación problema de interés

1.1 Delimitación del contexto

Dentro de todo proceso de investigación es fundamental conocer a cabalidad el tema que se pretende investigar y el contexto en el que se va a desarrollar con miras a garantizar un estudio viable. En este orden de ideas, la delimitación del contexto tomó uno de los lugares protagónicos dentro de este, teniendo presente que sí se concreta el objetivo de interés, así como los alcances y límites de la investigación, se facilita la formulación del problema y el trabajo para el investigador, lo que evita que se pierda en el camino. A continuación, Sabino (1992) expuso la trascendencia de conocer el objetivo de investigación, de toda la información que gira en torno a este para poder formular el problema y obtener un trabajo significativo.

Por consiguiente, el estudio de la presente investigación se enmarcó en una de las instituciones oficiales de la ciudad de Barranquilla, Institución educativa Distrital Integral Nueva Granada, la cual está ubicada al suroccidente de Barranquilla, en el barrio Nueva Granada de donde toma su nombre. Esta ofrece los niveles de preescolar, básica primaria, secundaria y la media académica con profundizaciones en las áreas de humanidades, matemáticas y ciencias naturales, por lo que maneja las jornadas: diurna, única y nocturna. De igual forma, la institución cuenta con 1721 estudiantes, pertenecientes al sector urbano, distribuidos en los diversos grados, los cuales están ubicados en los estratos 1, 2 y 3.

Por otro lado, cabe enfatizar que el IDDI Nueva Granada adoptó como modelo pedagógico el constructivismo, el cual deja por sentado su interés en formar, de manera integral, individuos reflexivos que construyan su propio aprendizaje a partir de procesos individuales y colectivos, con la intención de dar respuesta a problemáticas evidenciadas. Del mismo modo, la IED, con el objetivo de consolidar su metodología constructivista, tiene en cuenta a David

Ausubel con su aprendizaje significativo, a Jerome Bruner con el aprendizaje por descubrimiento, así como la metodología activa de Moisés Huerta, las zonas de desarrollo y el aprendizaje cooperativo.

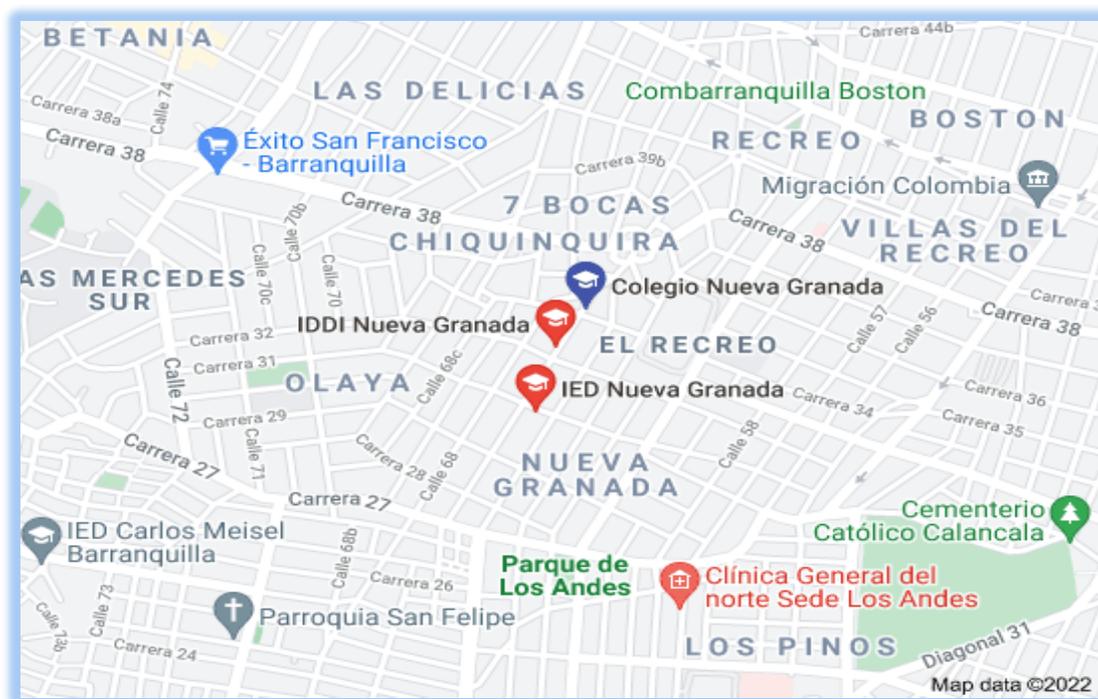
A la vez, dentro de los criterios curriculares la IED Nueva Granada, se estableció un diseño curricular constructivista y por competencias que les aporte insumo a los docentes para enfrentar los desafíos de su quehacer teniendo en cuenta la creatividad e innovación. Con esto en mente, Amadio et al. (2014) comentaron que un diseño curricular le debe apostar a las necesidades, a la realidad de los actores; debe generar ambientes de aprendizaje activos, pero que, sobre todo, propicie espacios en donde las TIC tengan un lugar primordial. De igual manera, Sacristán (1991) planteó que la preeminencia del currículo gira en torno a la realidad del individuo y que solo de esta manera será significativo.

También, es importante dejar sentado que, la IED Nueva Granada, se encuentra en la actualidad en el nivel A + con modalidad académica. La escuela ha venido trabajando en aras de ofrecer una formación integral que dé cuenta de las necesidades, diferencias, valores y bienestar de los educandos. Por tal razón, se centran en una verdadera formación que permita al individuo atender las demandas del mundo globalizado, entre estas el manejo de una segunda lengua, razón por la cual, dentro del plan de estudios, se asignaron cinco horas para la media vocacional y básica secundaria y tres horas para la básica primaria.

En lo referente al área de inglés, el Nueva Granada ha sido focalizado por la Secretaría de Educación Distrital en su proyecto de bilingüismo con el objetivo de fortalecer las competencias de lengua extranjera y preparar los estudiantes para que logren alcanzar los niveles establecidos por el MEN; de la misma manera, guiarlos para su ingreso al campo universitario.

Figura 1.

Ubicación geográfica de la IED Nueva Granada.



Fuente: [google.com/maps/place](https://www.google.com/maps/place)

1.1.1 Ubicación Geográfica

En primer lugar, es importante resaltar que el Instituto Distrital para el desarrollo Integral Nueva Granada inició funcionando con el nombre “Escuela Número Octava para Varones” en consideración de las resoluciones expedidas por la asamblea del Atlántico en el año 1983.

Posteriormente, en el año 1997, cambió su designación a “Centro de Educación Básica N.º 20”, dado que amplía su cobertura hasta la educación media.

Además, en el 2001, se nombró como rectora a la especialista Inmaculada Solano De Hernández, quien tramitó ante la Secretaría de Educación de Barranquilla, en convenio con la caja de compensación Combarranquilla, la implementación de la jornada complementaria, esto

con la finalidad de adecuar los tiempos de permanencia en la institución y ofertar la media técnica en informática y las profundizaciones en matemáticas y humanidades. Como fruto, la escuela cambió su nombre por el que es reconocido en la actualidad: INSTITUTO DISTRITAL PARA EL DESARROLLO INTEGRAL NUEVA GRANADA (IDDI).

Igualmente, en el 2015 el instituto se fusionó con la IED “JOSÉ JULIÁN MARTI” para ampliar su cobertura académica. Cabe señalar que, en el año 2015, la especialista Ruth Rubio Gambin asumió el liderazgo de la escuela como rectora, gestionó la jornada única para la media y, de igual forma, reafirmó la jornada diurna para los niveles de preescolar, básica primaria y secundaria en respuesta a la resolución, que fue emitida por la secretaría de educación el 5 de noviembre del 2015, la cual reposa en el PEI institucional.

Las explicaciones precedentes demostraron los cambios que ha sufrido la escuela, desde luego, estos implicaron retos que, tanto directivos como docentes, han asumido, poco a poco, para atender a las necesidades y problemáticas del entorno. Es así que, visualizó al cuerpo de estudiantes como la respuesta al sector de Nueva Granada, barrio de la Puerta de Oro, a la capital del Atlántico. En otros términos, el colegio progresó por su ávida intensión de educar integralmente formando ciudadanos competentes que desarrollen sus habilidades en el idioma inglés.

Como se puede observar, en la Figura 1, la escuela se encuentra localizada en un espacio urbano con diversos establecimientos educativos, parques, casas y apartamentos habitados por familias que acogen la institución, sin dejar de señalar el compromiso con la calidad para con la comunidad. Cabe resaltar que, la población adherida al IDDI se beneficia de una página web en la que informa los procesos académicos como, también, de una plataforma conocida como Sian365., la cual fortalece la comunicación entre los miembros de la organización.

Ahora bien, al hablar de los retos que tiene la educación es menester abordar dos de ellos, la priorización de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) y la adaptación de estas en la generación Z, la cual se familiariza con dispositivos móviles desde su nacimiento. De igual forma, goza del acceso a la información por causa de la conectividad para analizarla y aplicarla, según el investigador social McCrindle (2021). A diferencia de estos, se halla en la Tabla 1 otros grupos generacionales que, por sus edades, se infiere cierto nivel de experiencia y contacto con alguna clase de tecnología:

Tabla 1.

Tabla Generacional

Generación	Año de nacimiento	Edad en el 2021
<i>Baby Boomers</i>	1946-1964	75-57
X	1965-1980	56-41
Y (<i>Millennials</i>)	1980-2000	41-21
Z (<i>Centennials</i>)	2001-2010	20-11
Alfa	2011-2025	10

Nota: creación de autoras.

En cuanto a la sociedad que la escuela quiere formar, los *Centennials*, o generación Z, bajo las concepciones de Quinteros y Migone (2020), son sujetos que viven inmersos con artefactos y dispositivos electrónicos, razón por la cual desarrollan las competencias digitales por fuera del contexto educativo. Desde otra perspectiva, Reig como se citó en Fernández y Fernández (2016) resaltó como atributos propios la capacidad de resiliencia, ser comunicativos, activos, ágiles, receptivos desde las tecnologías para con la sociedad, aptos para ejecutar dos o

más tareas al tiempo e idóneos en la aprehensión del campo tecnológico, singularidades irrefutables de los aprendices *Centennials*.

Además, hay que mencionar que el constante uso de tecnología le permite al ser humano estar conectado con todo tipo de información gracias a la era de la información y a acceder a herramientas interactiva e interrelacionarse con los miembros de una comunidad, lo cual facilita los procesos cognitivos, puesto que considera que el individuo puede obtener la información requerida en cualquier momento. Es evidente la necesidad de repensar en nuevos modelos educativos que cumplan con las exigencias de la población actual.

Dentro de este contexto, la globalización del conocimiento juega un rol fundamental, pues el papel del educador cambia significativamente. De tal forma que, Ramírez (2020) enfatizó en la obligación de implementar estrategias novedosas-motivantes que permitan desarrollar habilidades propias de la sociedad del conocimiento con la finalidad de ser competentes en un mundo que está en constante cambio.

En otros términos, se espera que los docentes fomenten en los educandos el desarrollo de habilidades duras y blandas, replanteen los modelos preexistentes de educación por nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje que dejen de lado la educación memorística, la cual se aleja de las necesidades educativas actuales. A manera de síntesis, urge formar sujetos capaces de solucionar problemas. De ahí que, es pertinente reestructurar los actuales diseños curriculares y metodologías de trabajo de la mano de la innovación y flexibilización de los estándares académicos.

Ahora, se expuso con anterioridad, en primera instancia, que el mediador está para favorecer la formación del alumnado en sus habilidades cognitivas o duras y en las no cognitivas, las cuales son relacionadas con las competencias del siglo XXI. Por tal motivo, el primer término

se refiere a la facultad de interpretar, razonar y comprender de forma abstracta e ideas profundas, Marrero et al. (2018); la expresión oral, habilidades lingüísticas y conocimiento de recursos tecnológicos hacen parte de este amplio tema. Mientras que, el segundo término, son las habilidades blandas, o sea, las interpersonales que le dan la capacidad a una persona para ser competente en sociedad.

Igualmente, si los docentes están llamados a replantear los modelos educativos, los educandos están llamados a involucrarse por completo con los desafíos de una sociedad globalizada, donde la revolución tecnológica y científica invitan a la actualización diaria de conocimiento. Es aquí donde las herramientas digitales cobran gran estimación, pues las nuevas generaciones son capaces de cuestionar todo lo que están aprendiendo y de analizar si le será de utilidad en sus proyectos de vida. Desde el punto de vista de Gómez (2016), el conocimiento solo era útil si se pone en práctica.

Por otro lado, al hablar de los retos de las generaciones actuales, se puede destacar la adquisición del idioma inglés, el cual es fundamental para ampliar la concepción del mundo, así como, para analizar situaciones complejas, conocer nuevas culturas, enriquecer los conocimientos. Esto, implica una constante comunicación en gran parte de las áreas del conocimiento, razón por lo cual, se hace necesario el uso de otros idiomas, los cuales faciliten el desarrollo a nivel profesional, social, cultural y personal.

En efecto, el adquirir una segunda lengua posibilita abrir puertas en el mundo profesional, permite crear relaciones interpersonales, acceder a más contenidos digitales, incrementar el progreso social y económico. En este orden de ideas, se encuentra el idioma inglés dentro de las más habladas a nivel mundial al basarse en la asunción de que, esta lengua extranjera, cambia la vida de las personas y países por lo que brinda la posibilidad de tener mejor

calidad de vida. Con lo anterior, Duimovic (2017) expresó que “la tecnología es el vehículo que han elegido y el inglés es el combustible con el cual lo harán funcionar. Por tanto, se posiciona como una herramienta que cambia la vida de las personas y de las naciones” (párr. 4).

Hoy por hoy, Fernández (2020) manifestó que, la lengua extranjera inglés es hablada por 1500 millones de individuos alrededor del mundo, pero tan solo 375 millones son hablantes nativos. Al analizar la relevancia del inglés en la actualidad, el dominio de este en Latinoamérica, sobre todo en Colombia, se evidenció que, según el último estudio realizado por English Proficiency Index- EF education First (2020), el país se encuentra ubicado en nivel de aptitud muy bajo con el puesto # 77 a nivel mundial.

En relación con estas estadísticas, es importante reflexionar acerca de la situación actual en Colombia, dado que se debe considerar que existen políticas de bilingüismo desde el año 2013. A partir de ese momento, el MEN ha venido trabajando en la cualificación docente de las IE oficiales, apoyado por el British Council, en la implementación de estrategias y herramientas digitales, con miras a fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera en los diferentes niveles de educación para garantizar a los ciudadanos una formación integral.

No obstante, a la vista de los datos emanados por English Proficiency Colombia (2020), no se ha avanzado en el objetivo de lograr una nación formada en el bilingüismo, las estrategias y metodologías implementadas parecen insuficientes. Por ende, es necesario analizar el contexto actual de las generaciones e intentar introducir nuevas herramientas y metodologías con el fin de que los educandos progresen en la adquisición de esta al considerar sus necesidades y, así, evitar caer en un abismo, tal cual como fue planteado por Kim, (202) “*This chasm is the gap between the rate of change in technology and the profile of future generations versus our*

current systems and procedures to transfer knowledge – otherwise defined as our education system” (párr. 4).

De esta forma, se puede vislumbrar, en primer lugar, que el incorporar nuevas metodologías puede producir cambios en los contextos educativos que mejoran los niveles de inglés de los estudiantes. En segundo lugar, puede favorecer la adquisición de las destrezas del siglo XXI, las cuales son la colaboración, creatividad, comunicación y el pensamiento crítico. Al mismo tiempo, puede direccionar los procesos con la finalidad de mejorar la calidad educativa, la cual es un derecho fundamental del ser humano, justo como es concebido por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura [Unesco] “*Education transforms lives and is at the heart of UNESCO’s misión to build peace, eradicate poverty and drive sustainable development. It is a human right for all throughout life*” (p. 30).

Partiendo de las declaraciones de la Unesco, y de la constitución colombiana, quien decreta en su constitución la trascendencia de la enseñanza del inglés en el país con miras a obtener una población educada con alta calidad, es menester analizar la situación de la Institución educativa Nueva Granada en relación con la adquisición de una segunda lengua. En razón de que, al igual que todos los niños y jóvenes de Colombia, dichos educandos también tienen la posibilidad de adquirir un nuevo idioma que mejore su calidad de vida y los vuelva competentes frente a los retos de la actual sociedad. Hecho que compartió Mamasharifovich (2020) cuando enunció “*language is key to not only study, but also work both new technologies and communication*” (párr. 1).

Adicionalmente, el acelerado cambio de la sociedad ha hecho que el inglés en la actualidad sea fundamental para el desarrollo de la humanidad y, si este se adquiere a temprana edad, resulte ser más favorable. Teniendo presente lo anterior, es importante mencionar que

varios estudios relacionados con la adquisición de una segunda lengua concuerdan en afirmar que los adultos muchas veces fracasan en el proceso de aprendizaje de una segunda lengua, mientras que los niños, que son expuestos a este, resultan ser más competentes, igual que un hablante nativo (Lenneberg 1997; Hartshorne, et al., 2019; Hu, 2016).

En adición, al analizar el contexto del Instituto Nueva Granada, se evidencia que el proceso de adquisición del inglés en los estudiantes de básica primaria, en especial en el grado quinto, dista mucho de lo emanado por el MEN y las políticas de bilingüismo colombianas. Sumado a esto, los educandos en su diario quehacer evidencian bajos niveles de inglés en vista de que, un estudiante del grado mencionado, según los estándares básicos de competencias de lengua extranjera en Colombia, debe estar en el nivel A2 (Guía # 22, 2006).

En efecto, los estudiantes de este nivel no logran llegar a la categoría esperada por el MEN, pues en su mayoría finalizan el ciclo de primaria con un nivel básico, pero algunos no logran ni llegar al nivel A1. Por tal motivo, la más reciente prueba de nivel aplicada por la Secretaría de Educación De Barranquilla (2021), en convenio con la Universidad Itsa, arrojó que de 33 estudiantes del grado quinto D, 33 de estos están en el nivel A1 y solo uno se encuentra en el nivel pre A2

Además, a partir de las observaciones realizadas en clase y de los resultados evidenciados por los educandos en las diferentes actividades evaluativas, se comprobó un bajo nivel en las habilidades de comprensión y producción. Consecuentemente, al presentarse dificultades en el dominio de patrones gramaticales, actividades de escucha e interacciones orales, se obtiene como resultado niveles mínimos de comprensión lectora y auditiva, escasa producción oral-escrita y predisposición con el idioma.

Tabla 2.*Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés*

Niveles según el Marco Común Europeo	Niveles en Colombia	Niveles en que se espera desarrollar cada nivel de lengua	Descripción
A1	Principiante	1 a 3	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprender e implementar expresiones cotidianas. ● Capacidad de requerir y brindar información básica. ● Interactuar de forma elemental con interlocutores.
A2	Básico	4 a 7	<ul style="list-style-type: none"> ● Capacidad para entender temas relacionados con su contexto. ● Se comunica a la hora de realizar tareas cotidianas. ● Expresar necesidades inmediatas y describir aspectos relacionados con pasado y entorno.

Nota. Guía 22 Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés.

Por el momento, frente a la problemática reinante y con la finalidad de fortalecer las habilidades comunicativas, aparte de mejorar los niveles de inglés, se necesita realizar cambios significativos en el contexto de los educandos para lograr la meta establecida por el ministerio. Debido a lo cual, se da a paso a explorar diversas investigaciones a nivel internacional y nacional que sirvan de referencia para realizar el estudio y orientar a una posible solución.

A lo largo del análisis realizado sobre los bajos niveles de la habilidad comunicativa, surgieron aspectos en común como la falta de motivación de los estudiantes a la hora de aprender una segunda lengua. Maslow (1943) y Li et al. (2020) sostuvieron que solo los estudiantes que tienen una necesidad, motivación y autonomía pueden generar resultados óptimos en relación con los que están predispuestos con el idioma.

Por otro lado, Trenshaw et al. (2016) expresaron que la autonomía, competencia y las relaciones interpersonales son fundamentales para generar la motivación intrínseca con el único objetivo de que el educando desee aprender inglés por su propia voluntad para su crecimiento personal. Sumado a esto, notaron que las prácticas pedagógicas, las cuales deben contribuir a elevar los niveles de inglés en los educandos, están enmarcadas en aspectos tradicionales que se alejan del verdadero objetivo que tiene la educación: la producción de conocimiento. De igual forma, para Córdoba y Lame (2015), la enseñanza del inglés se limitó a prácticas rudimentarias que solo lo usan para dar pequeñas instrucciones.

De esta forma, la resignificación de la educación es una prioridad, pues urge dejar de lado las prácticas obsoletas, enfocarse en la transformación del aprendizaje, educar para la creatividad, la argumentación, reflexión y el pensamiento crítico. A la luz de esto, Zubiria (2013) afirmó que “La escuela, tal como manifestó el proverbio chino, debería ser un lugar para entregar cañas de pescar y no pescados a los estudiantes” (p. 5).

En ese orden de ideas, existe la carencia de adoptar una metodología que responda a los nuevos desafíos en materia educativa, que posibilite fortalecer las habilidades comunicativas en inglés y que propicie en el educando la motivación, participación, el interés por la lengua extranjera, el trabajo cooperativo al igual que la creatividad y pensamiento crítico. A continuación, Mosquera (2017) argumentó la significación de dejar de lado las clases cuyo único fin es el gramatical para optar por el enfoque comunicativo en donde existen metodologías diversas, que tienen en cuenta todo tipo de inteligencia y estilos que pueden parecer atractivos, motivadores y que despiertan el interés de los estudiantes.

Asimismo, y tomando como punto los antecedentes abordados, se visiona una metodología atractiva, que vaya de la mano con lo que se pretende lograr a nivel educativo e involucre las TIC para una mayor efectividad en los procesos académicos (Melo, 2018), sobretodo ahora, con la actual situación que se está viviendo a raíz del COVID 19. De acuerdo con la Universidad en Internet (2020), la educación pudo continuar debido a la implementación de las nuevas tecnologías; sin lugar a dudas, las TIC motivan, permiten la interacción, creatividad, cooperación y comunicación, en suma, estas conllevan a la reducción la brecha digital.

Como se indicó, las TIC posibilitan cambios significativos en el quehacer diario de las aulas de clases, donde estas transforman los contextos educativos. Así pues, desde la posición de Stošić (2015), se entendió que *“Interactive, multimedia content provides a great advantage of modern learning over traditional learning”* (p. 112). Por su parte, la Unesco también sostuvo que las TIC favorecen las transformaciones educativas, dado que le permiten al educando adquirir competencias propias del siglo XXI, verbigracia y el pensamiento crítico (Unesco,2013).

De estas circunstancias nació la idea de trabajar la gamificación como metodología usando Classcraft para fortalecer las habilidades comunicativas de los educandos del grado quinto D, cuyas edades oscilan entre los nueve y 11 años de la IED Nueva Granada. De acuerdo con Páramo (2020), dicha estrategia favoreció los procesos de los educandos, dado que aprenden al tiempo que se divierten. Mientras que para Landers, (2014) “*Some types of gamification influence learning outcomes because this targeted behavior/attitude itself influences learning*” (p. 460).

Tabla 3.

Árbol de problema

Efectos	<ul style="list-style-type: none"> Niveles básicos en la comprensión textos y en la habilidad de escucha. Escasa producción de texto en inglés. 			
Problema	Nivel de desempeño académico básico en la asignatura de inglés.			
Causas	Reading	Listening	Writing	Speaking
	<ul style="list-style-type: none"> Le es complejo entender textos en inglés acorde a su nivel académico Evidencia bajos niveles de comprensión en los ejercicios 	<ul style="list-style-type: none"> Evidencia bajos niveles de comprensión en los ejercicios de escucha. Exposición limitada con su 	<ul style="list-style-type: none"> Se le dificulta la construcción de textos cortos. Es caso 	<ul style="list-style-type: none"> Presenta dificultad para expresar sus ideas en inglés.

de escucha.	segunda lengua.	dominio de patrones gramatical es.	• Poc a interacción en su segunda lengua.
• Es caso nivel de vocabulari o.			

Nota: creación de autoras.

1.2 Estado del Arte

Al hablar del estado del arte se hace mención de estudios previos que guardan relación con la pregunta problema de investigación, por esta razón, la búsqueda se focalizó en trabajos relacionados con el fortalecimiento de las habilidades comunicativas, el uso de la gamificación y Classcraft como estrategia para la enseñanza-aprendizaje de un idioma extranjero. Por lo cual, se investigó en bases de datos de universidades colombianas, latinoamericanas y europeas.

Frente a las diversas investigaciones rastreadas sobre la conceptualización, desarrollo y evaluación de las habilidades comunicativas de una segunda lengua, mediante el uso de gamificación, existen diversas posturas desde el mundo occidental. Por tal razón, con antelación, la revisión bibliográfica se centró en las categorías planteadas y según las concepciones que interesan a este estudio.

Entretanto, se realizó la lectura de artículos de actualidad de algunas revistas especializadas en educación con un formato digital, así como de tesis de maestrías y doctorados, se dividió de manera organizada la información en las fichas RAE y, a su vez, en una matriz más general. Con este ejercicio no solo se obtendrán los datos, sino los aportes, resultados y avances del asunto tratado. Un parámetro para la ubicación de referentes a partir del 2015 fue especificar fecha y temas como competencias comunicativas, motivación, aprendizaje de una lengua

extranjera. De la misma manera, se buscó que los antecedentes estuvieran asociados a la gamificación o uso de juegos interactivos y la implantación de Classcraft para el aprendizaje de idiomas dada la trascendencia de estas categorías para la investigación.

Inicialmente, se tomó como punto de partida la gamificación, Zichermann y Cunningham (2011) vieron en esta un recurso poderoso y flexible, esto se debe a la influencia que ejerce sobre la motivación y el comportamiento humano. Se puede emplear para resolver problemas que pueden ser solucionados por medio de *game thinking* y mecánicas de juego. Además, se hace una revisión en donde se hallaron 40 datos bibliográficos, entre estudios internacionales y nacionales, que sirvieron de apoyo al proceso investigativo, pues giran en torno a estrategias que promueven el uso de las TIC, los juegos y la gamificación con el propósito de fomentar el aprendizaje de un nuevo idioma, motivar al educando como, también, desarrollar su autonomía.

1.2.1 Investigaciones nacionales

Hoy en día, la gamificación y los videojuegos tienen una gran relevancia en los procesos educativos, debido a que permiten modificar los esquemas tradicionales de enseñanza. Según Cubillos y Peláez (2012), los videojuegos crearon ambientes propicios para el aprendizaje, debido al nivel de inmersión y conexión de los jugadores. De ahí que, absorber con facilidad los contenidos, logre los objetivos establecidos, les agregue el factor motivación y que cambie la vía que mantiene a los educados inmersos en los procesos académicos.

De igual forma, la relevancia de la gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua es insustituible tanto como su intervención en el contexto nacional. En Colombia no se evidenciaron numerosas investigaciones, pero las existentes demarcan un camino viable en cuanto a la implementación de las TIC y videojuegos en la escuela pública, lo que es coherentes con lo expuesto en principio; por tal motivo, se abordará a

continuación investigaciones colombianas. Asimismo, los proyectos analizados (observar síntesis en la tabla 4) son el resultado de la valoración de las necesidades de cada escuela, la carencia de innovación en los procesos de enseñanza y de construcción de conocimientos. Todas apuntan a diversos aspectos, por lo cual, se afirmó que los investigadores que se hallan nutren la actual investigación, incluso despertaron el deseo de reflexionar sobre el asunto.

Tabla 4.

Trabajos de investigación en el contexto nacional

Estudio	Autores	Fecha
Videojuegos: una alternativa innovadora para el aprendizaje del inglés.	Rozo Cabra, María Judith.	Bogotá, Colombia, 2016.
Social importance of english perception and inclusion of video games as a learning tool.	Sánchez Castillo, Verenice; Gómez Cano, Carlos A.; Ortiz Polania, Dubán; Clavijo Gallego, Tulio A.; Váquiro Rondón, Lina P.	Florencia, Colombia, 2016.
Diseño de un prototipo de video juego para el fortalecimiento de habilidades del idioma inglés en niños de sexto grado de bachillerato.	López Martínez, Cesar Nikolái.	Bogotá, Colombia, 2018.

Videojuegos educativos y pensamiento científico: análisis a partir de los componentes cognitivos, metacognitivos y motivacionales.	Montes González, Jairo; Ochoa-Angrino, Solanlly; Baldeón Padilla, David; Bonilla Sáenz, Mariana.	Cali, Colombia, 2018.
La gamificación a través de la plataforma Smartick para mejorar el rendimiento académico en matemáticas en estudiantes de la I.E.D. Tercera Mixta de Fundación - Magdalena.	Sánchez Medina, José.	Magdalena, Colombia, 2018.
El uso comprensivo del conocimiento científico a través de la gamificación en el aula.	Higueta Correa, María Cristina.	Antioquia, Colombia, 2018.
Potencialidades de la gamificación en la educación.	Quiñones, Jesús Antonio y Ramírez, Jorge Enrique.	Bogotá, Colombia, 2018.
El uso de un videojuego (Minecraft ©) para la enseñanza de vocabulario en inglés a estudiantes de grado 10 ° del Instituto Salesiano San José en el municipio de Mosquera, Cundinamarca.	Baquero Rubiano, Lina Fernanda; Bernal Rodríguez, Sindy Milena	Cundinamarca, Colombia, 2019.
Un estudio comparado sobre gamificación en dos contextos educativos del área metropolitana del valle de Aburrá.	Cano Calle, Jerónimo; Navarro González, Javier.	Antioquia, Colombia, 2019.
Modelo de integración de gamificación como estrategia de aprendizaje para colegios virtuales. Caso: Sogamoso, Colombia.	Vargas Macías, Zulma L.; Rodríguez-Hernández, Ariel A. y Mendoza-Moreno, Miguel A.	Boyacá, Colombia, 2019.

Gamificación como estrategia pedagógica mediada por TIC en educación básica primaria.	Durango, Liliana; Vera, Edgar A. y Caicedo, Surgei.	Cartagena, Colombia, 2019.
Estrategia didáctica apoyada en la gamificación para fortalecer la competencia comunicativa en el idioma inglés con los estudiantes de décimo grado de la IED Betulia Tena-Cundinamarca.	Pérez Cipagauta, Niyireth J. Torres Álvarez, Hernando A.	Cundinamarca, Colombia, 2021.

Nota: creación de autoras.

Dentro de los estudios ubicados a nivel nacional, se encontró, en primera instancia, el realizado por una docente investigadora de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, el referido se titula *Videojuegos: una Alternativa Innovadora para el Aprendizaje del Inglés*, en este trabajo, Rozo (2016) los implementó para fines de mejoramiento en la asignatura del inglés con el objetivo de modificar la cultura educativa y, en un sentido más específico, la cultura de cada individuo.

Además, debido a la formación del grupo denominado “*Mentality to English*”, conformado por estudiantes que autoevalúan su desempeño en la asignatura de inglés, buscaron enseñar a los compañeros y colaborar con la investigadora en el área. Es por eso que la metodología empleada en la investigación es la acción-participación (IAP), con la finalidad de ser coherentes con el objeto de investigación. Además, se basaron en un tipo de investigación cualitativa, en donde la realidad es estudiada e interpretada.

Durante el proceso, se fijaron tres etapas: la primera, el diagnóstico inicial; la segunda de implementación y, al final, la etapa de exploración del videojuego como herramienta para el aprendizaje del inglés. El grupo *Mentality* sirvió para que la investigadora, quien trabaja en

equipo, aterrizar en la utilidad estos juegos. De igual modo, se optó por trabajar el videojuego “The Evil Wizard”, que facilitó, con conversaciones de los personajes, la oportunidad de interactuar con los pares y de aumentar los niveles de comprensión.

En línea con lo anterior, se comprobó que los videojuegos no son programados para emocionar a los usuarios con dispositivos tecnológicos, más bien, lo son para proveer una herramienta que impulse al aprendizaje dinámico. Por otro lado, se resaltó que la gamificación incentiva a los usuarios a emplear la lengua inglesa (Rozo, 2016).

Otra de las investigaciones referidas fue titulada *Social Importance of English Perception and Inclusion of Video Games as Learning Tools*. Es publicada en la revista Amazonia y elaborada por investigadores de universidades colombianas a partir de un enfoque de investigación cualitativa, de tipo descriptivo. Esta indagó sobre los impactos viables de los videojuegos como estrategia metodológica para el aprendizaje del inglés y a juicio de los educandos. Por un lado, Sánchez et al. (2016) expresaron en el artículo lo pertinente de la inclusión de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAS), en vista de que son herramientas reutilizables, estructuradas y atemporales. Así pues, manifestaron que, por medio de la implementación de videojuegos, se puede innovar en la educación para generar aprendizajes.

También, apelaron a la intervención de los videojuegos en el aprendizaje del idioma, dado que su dominio se ha vuelto fundamental. Morales (2009); Pascual (2013) como se citó en Sánchez et al. (2016) señalaron que la invasión a la comunidad por parte de las TIC repercute en el sistema educativo. Paralelamente, mostró que los estudiantes aseveran que esta herramienta mejora el grado de interés y motivación por el área.

Por su parte, López (2018), de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, realizó una investigación titulada *Diseño de un prototipo de videojuego para el fortalecimiento*

de habilidades del idioma inglés en niños de sexto grado de bachillerato. Su objetivo fue crear un prototipo de videojuego como herramienta para fortalecer habilidades, por lo que aplicó un tipo de investigación descriptiva. Debido a su interés por los videojuegos y el gusto por el idioma inglés, desde la especialización en ingeniería de *software*, pretendió dar valor y esclarecer la imagen que tienen de estos. Es por eso que aseguró que poseen una funcionalidad didáctica, por lo que alcanzan los objetivos educativos propuestos, como también, desarrollan los reflejos, la iniciativa y la autonomía de los jugadores (López, 2018).

Ahora bien, al momento de aplicar un videojuego, las dimensiones cognitivas, metacognitivas y motivacionales deben ser consideradas. Las primeras, implican procesos de pensamiento y de habilidades perceptuales; las segundas, se centran en la construcción de conocimiento tanto como en las dimensiones motivacionales, implican experiencias gratas resultantes de una buena conexión por una buena técnica de enseñanza.

En consecuencia, a partir del análisis realizado de estas sobre los videojuegos, se obtuvo que este tipo de herramienta es potencial por ser un medio audiovisual que favorece el uso y movimiento de información, siempre y cuando, los elementos de forma y contenido del videojuego brinden una realidad llamativa para el jugador. De esta manera, lograron los objetivos de aprendizaje propuestos y el desarrollo de habilidades involucradas en el pensamiento científico.

A continuación, el artículo *Videojuegos educativos y pensamiento científico: análisis a partir de los componentes cognitivos, metacognitivos y motivacionales* buscó reconocer la identidad de diversas posturas en investigación acerca del uso de los videojuegos por medio de la verificación de literatura relacionada. En este escrito, Montes et al. (2019) precisaron la utilidad de tener en cuenta la representación, condiciones y características de los videojuegos en

contextos educativos. De igual manera, se puede señalar que existe un potencial para mostrar contenidos, transmitir y comunicar información (nivel de integración), al mismo tiempo que se fomentan habilidades de alto orden, construcción de conocimiento y causa de interacciones gracias al uso reflexivo de las TIC (nivel de orientación) (Montes et al., (2019). Sin duda alguna, estos impulsan no solo el aprendizaje de un idioma, sino el pensamiento crítico en cualquier área.

En torno al componente motivacional, al ser este un ingrediente inmejorable de los videojuegos, la experiencia de flujo o compromiso por parte de los jugadores es perceptible. Se involucraron tanto que no se percataron del pasar del tiempo, por lo que mostraron, luego, el interés en retomarlo Montes et al., (2019). Es así como el fluir (*Flow*) y el compromiso, dado por el uso del videojuego, conllevó a vivenciar y aprender (Hamari et al.,2016).

Después, acorde con los estudios mencionados sobre gamificación, se ubicó la investigación titulada “La gamificación a través de la plataforma Smartick para mejorar el rendimiento académico en matemáticas en estudiantes de la I.E.D. Tercera Mixta de Fundación - Magdalena”, de Sánchez (2018). Su propósito fue usarla como herramienta creativa e innovadora para mejorar las dificultades evidenciadas en los informes prueba Saberpro 11.

Dentro de la metodología utilizada, se encontró la investigación-acción, por lo cual se desarrollaron distintas etapas. En primer lugar, una fase diagnóstica en la que se efectúa una revisión teórica acerca de las categorías de la investigación: rendimiento académico y gamificación; se aplican una serie de encuestas a los docentes y estudiantes, y talleres de capacitación docente para la implementación de la estrategia, finalizando con la evaluación de los resultados obtenidos y su pertinencia.

Si bien es cierto que se pretende mejorar los resultados del área de matemáticas efectuados por el Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior (ICFES), en el

estudio, se rectifica que, así como es vital en la gamificación la velocidad y la creatividad por parte del jugador, también deben crearse buenas relaciones sociales (Sánchez, 2018). En pocas palabras, era apremiante la interacción sin dejar de lado al orientador.

Lo anterior buscó manifestar que la interrelación entre pares, docentes y estudiantes se torna agradable. En el proceso investigativo se afirmó que los videojuegos facilitan la formación de competencias digitales lo mismo que la motivación. Aparte de esto, la atención, siempre y cuando, sean analizados y aplicados según el contexto. No obstante, todo lo anterior se alimentó por la colaboración y la interconexión. Bajo dicha perspectiva, *El uso comprensivo del conocimiento científico a través de la gamificación en el aula*, de la investigadora Higuita (2019), quien planteó como objetivo contribuir al uso comprensivo del conocimiento científico en la enseñanza del concepto de ecosistema mediante la estrategia gamificada en el grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa José Antonio Galán.

Se debe agregar que el enfoque cualitativo está presente en este tipo de investigación acompañado por un método inductivo y la acción participativa. El proceso en general contó con cuatro fases: la primera, fue la diagnóstica; la segunda, fue diseñar la secuencia didáctica basada en la gamificación en el aula; en tercera instancia, se encontró la intervención y se concluyó la investigación con la evaluación del impacto de la propuesta.

De tal forma que, el objeto de la investigación se logró al notar que la gamificación sí incide en el uso comprensivo del conocimiento científico. En gran medida se incrementó la motivación de los estudiantes, quienes se esforzaron por mejorar la comprensión del conocimiento científico. Como resultado aseguraron que: la motivación, el esfuerzo, la competitividad y el trabajo colaborativo se ven afectados de forma positiva en el crecimiento cognitivo y personal.

A continuación, el artículo *Potencialidades de la Gamificación en la Educación*, elaborado por Ramírez y Quiñones (2018) brindó evidencias, tanto como argumentos relacionados con los beneficios proporcionados por los videojuegos, desde cuatro estadios esenciales: cognitivo, motivacional, emocional y social. Además, reintegró la óptica de desarrollo positivo y de psicología social. Mientras que, como punto de partida, Ramírez y Quiñones (2018) afirmaron que los sistemas están diseñados para que los jugadores actúen e interactúen a la vez que reaccionen al pronunciamiento de los demás. Debido a lo que en esencia tiene y da un videojuego, la socialización, el comportamiento asertivo, la confianza hacia el sujeto mientras se juega y la aceptación de los errores como oportunidad de mejora fueron contribuciones en el ámbito escolar.

En lo referente a los resultados de la gamificación, en el documento se resaltó que la creatividad es un beneficio del uso de videojuegos. A esto, se suma la resolución de problemas, fruto dado por un jugador que, al enfrentarse a situaciones que implican dar una respuesta, expone un plan; el aprendiz, usuario de un videojuego, buscará salidas. Por lo tanto, se comprendió que un videojuego no es para desperdiciar el tiempo o promover el sedentarismo. Asimismo, en el análisis de antecedentes que sustentaron esta investigación se alcanzó a examinar la tesis de maestría *El uso de un videojuego (Minecraft ©) para la enseñanza de vocabulario en inglés a estudiantes de grado 10 ° del Instituto Salesiano San José en el municipio de Mosquera, Cundinamarca*, liderada por Baquero y Bernal (2019) de la Universidad de La Salle.

La investigación propuso emplear el videojuego a fin de aumentar los niveles en el componente de vocabulario, dado que puede brindar contenidos educativos pertinentes si son bien seleccionados para una población en particular. Además, se basó en el paradigma

sociocrítico, pues pretende analizar el nivel de lengua alcanzado por los educandos a partir de la implementación de talleres como estrategia didáctica, los cuales hacen uso del videojuego.

Por otro lado, Baquero y Bernal (2019) afirmaron que el videojuego llamado Minecraft es útil para fortalecer el aprendizaje de vocabulario en adolescentes. Al principio, la percepción de este se torna negativa, como ocio, pero al iniciar un direccionamiento, el jugador, quien está inmerso, conoce sus limitaciones, puede cambiar su pensamiento y testificar lo provechoso que es en el aprendizaje. Dentro de los resultados obtenidos, los investigadores (2019) enfatizaron que los estudiantes sentían seguridad al realizar ejercicios en el idioma inglés. También, notaron que el desempeño en la habilidad escrita y oral se perfeccionaba, por lo cual se dispusieron, de acuerdo con su nivel, a hablar en su segunda lengua. En pocas palabras, se sentían motivados hacia el aprendizaje de la L2.

En esta misma línea, se encontró un estudio comparado sobre *Gamificación en dos contextos educativos del área metropolitana del valle de Aburrá* liderado por Cano y Navarro (2019) de la Universidad Pontificia Bolivariana, quienes propusieron la plataforma Classcraft para transmitir conocimientos relacionados con una temática en especial y la estructura gramatical del presente simple. Ahora bien, la investigación se enmarcó dentro del paradigma cuasiexperimental con la finalidad de responder a los objetivos planteados, contó con un diseño cuasiexperimental en donde los grupos para el trabajo fueron seleccionados con antelación. A fin de aplicar *Classcraft* establecieron que se convierta en un reto, además de un compromiso, para garantizar a contextos educativos opuestos por la disimilitud en la comunidad estudiantil (Cano y Navarro, 2019).

Posteriormente, afirmaron que, en el campo del bilingüismo, la brecha de calidad educativa puede ser resuelta con la gamificación, incluso, acrecentar la cantidad de estudiantes

con un buen desempeño académico lo mismo que con un alto grado de motivación (Cano y Navarro, 2019). De ese modo, se brindó una calidad educativa óptima y grata donde hay oportunidad y no hay limitantes para aprender. En esa misma línea, Vargas et al. (2019) llevaron a cabo una investigación exploratoria con un enfoque mixto, de modo que en el artículo *Modelo de integración de gamificación como estrategia de aprendizaje para colegios virtuales* se generalizó un vasto grupo de estudios encauzados en la gamificación.

El propósito de este documento fue divulgar las técnicas, herramientas y mecánicas de gamificación idóneas para el aprendizaje en línea con la implementación de la metodología de Richard Bartle. De igual manera, también pretendió atender los modelos enunciados por Kim (2018) y Marczewski (2013). De esta forma, resultó más enriquecedor y preciso establecer las dinámicas y mecánicas del juego que se emplea en la estrategia de aprendizaje (Vargas et al., 2019).

Así pues, debido a la crisis de salud mundial se ha generado un cambio relacionado con el interés de los docentes: usar las mecánicas del juego e identificar la motivación, énfasis y comportamientos de los niños resultó viable para estos. Según Bartle (2005), existieron rasgos peculiares de motivación y personalidad que permiten definir cuatro tipos de jugadores: *killers*, *achievers*, *explorers* y *socializers*. ¿Cuál sería el beneficio de saber sobre los diferentes jugadores con quienes hay metas de aprendizaje?

En respuesta a la pregunta planteada, Vargas et al. (2019) precisaron que las dinámicas y mecánicas del juego se determinan de forma óptima al distinguir qué tipo de jugador es cada estudiante. Así que al informarse sobre quiénes son los jugadores que van a conocer y tener una nueva experiencia, se propendió que escogieran una estrategia de gamificación que resulte efectiva en el contexto que se trabaja.

Por otra parte, el artículo *Gamificación como estrategia pedagógica mediada por TIC en educación básica primaria*, elaborado por Durango et al. (2019), donde se centraron en socializar referentes en torno a la gamificación. A partir de allí, los autores plasmaron sus ideas y reflexiones con miras a incorporar las TIC y la gamificación como innovación en una institución educativa de carácter oficial. Igualmente, desde la innovación institucional, se pretendió generar una cultura institucional basada en los videojuegos que fuera direccionado hacia docentes, directivos y estudiantes de educación básica primaria. Con tal de llevar a cabo lo anterior, se aplicaron encuestas y se construyó un análisis documental, lo cual aportó para usar las herramientas TIC en las prácticas pedagógicas dentro y fuera del aula de clases.

En estos últimos tiempos, se ha percibido un cúmulo de beneficios proporcionados por las TIC y la gamificación en la escuela. Por tal motivo, Durango et al. (2019) dieron por sentado que los procesos de aprendizaje, basados en la gamificación por intermedio de las TIC, viabilizan sus competencias y, ante todo, al desarrollo de las capacidades cognitivas. Por fortuna, las investigaciones concernientes a la gamificación han continuado. Pérez y Torres (2021), en su investigación *Estrategia didáctica apoyada en la gamificación para fortalecer la competencia comunicativa en el idioma inglés con los estudiantes de grado décimo de la IED Betulia Tena-Cundinamarca*, desarrollaron desde una investigación cualitativa un estudio de caso.

Esta investigación nacional tuvo como propósito implementar una estrategia didáctica, cuya base radicó en la gamificación para fortalecer las habilidades comunicativas del idioma inglés. Por otra parte, emitió razones del papel de la didáctica en la enseñanza, así como aportó sobre la incidencia de esta en las habilidades comunicativas. De acuerdo con esto, Pérez y Torres (2021) constataron que esta aumenta la eficacia de los procesos educativos. En la

búsqueda de guiar a los aprendices hacia la interactividad en contexto con la ayuda de herramientas tecnológicas que involucren técnicas del juego, a fin de fortalecer las habilidades de *listening, writing, reading y speaking*. Por último, los autores reconocieron que la ruta determinante es la estrategia didáctica usada.

Al mismo tiempo, en el estudio se concretó la didáctica como un campo disciplinar que complementa la pedagogía. Por tal motivo, sostuvieron que es factible prosperar en los procesos que se vivencian en el escenario de aprendizaje al considerar la manera como aprende el escolar y como enseña el profesor. Así pues, se denotó que la didáctica se convierte en una disciplina enriquecedora en cada asignatura que lleva a la reflexión y construcción.

1.2.2 Investigaciones internacionales

Tabla 5.

Trabajos de Investigación en el contexto internacional

Estudio	Autores	Fecha
Video games and collaborative learning. Experiences related to Primary Education.	Martín del Pozo, Marta.	Salamanca, España, 2015.
Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación.	Contreras Espinosa, Ruth S.	Madrid, España, 2016.
Diseño de un videojuego para el aprendizaje y mejora del inglés para niños de 6 a 8 años.	Muñiz García, Ricardo.	Guayaquil, Ecuador, 2017.

The use of Minecraft to foster creativity, collaboration and motivation through Game-Based learning and gamification.	Cueva Carrión, Henry David.	Oulu, Finlandia, 2018.
Achievement unlocked: understanding the future of gamification in education.	Philip E. Pretty.	Canadá, 2018.
A systematic review of gamification research: in pursuit of homo ludens.	Bozkurt Arak, Durak Gürhan.	Turquía, 2018.
El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso.	Cordero B, Damaris. Núñez A, Martín.	Costa Rica, 2018.
The role of gamification in students' speaking learning activity.	Farhan, Alif.	Jakarta, Indonesia, 2019.
Los videojuegos en la enseñanza de segundas lenguas. Un estudio exploratorio de la adquisición de segundas lenguas a través de los videojuegos.	Revilla, María Cristina.	Tenerife, España, 2019.
The impact of video game intervention on reducing stress and enhancing language achievement and communication skills.	Monash, Ali Soyoof. Frances McLay, Katherine.	Australia, 2019.
Principios pedagógicos en la adquisición de lenguas extranjeras mediante el enfoque basado en juegos digitales.	Casañ Pitar, Ricardo.	Valencia, España, 2019.
Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras.	Chaves Yuste, Beatriz.	España, 2019.

Juego y gamificación. Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio.	Gil Quintana, Javier. Prieto Jurado, Elizabeth	Madrid, España, 2019.
Classcraft: english and roleplay in the primary school classroom.	Camacho Torralbo, Jesús. Mora Márquez, Manuel.	Guadalajara, México, 2019.
Reflexiones sobre la enseñanza inclusiva del inglés apoyada por tecnologías emergentes.	Casar Espino, Liliana. Castro Villalobos, Susana. García Martínez, Andrés.	Habana, Cuba, 2019.
La gamificación en el aprendizaje del idioma inglés para el desarrollo de las competencias lingüísticas.	Cedeño Quiñonez, Mercedes.	Quito, Ecuador, 2019.
The effect of massive multiplayer online video games on the willingness to communicate and communicative anxiety of college students.	Horowitz, Kenneth S.	Puerto Rico, 2019.
Plataforma virtual para la enseñanza del inglés en el subnivel de básica media en Ecuador.	Balseca Rosero, Ibeth Alexandra.	Quito, Ecuador, 2019.
Role of gamification in language learning.	N. Prathyusha.	Hyderabad, India, 2020.
Relación entre <i>m-learning</i> y aprendizaje de inglés de estudiantes nativos digitales.	Llumiquina Simbaña, María Fernanda.	Quito, Ecuador, 2020.
The use of gamification to enhance english as a foreign language.	Amaya Díaz, Inés Yolanda. Bajaña-Zajia, Johnny Xavier.	Quito, Ecuador, 2020.

Actividades interactivas <i>eXelearning</i> web 3.0 para optimizar la enseñanza aprendizaje de la escritura del idioma inglés.	González Morales, Melanio. Guamán Ortega, Diego Renato.	Quito, Ecuador, 2020.
Game-based learning and gamification to improve skills in early years education.	Lamrani, Rachid. Abdelwahed, El Hassan.	Ben Guerir, Morocco, 2020.
La gamificación del aula universitaria: jugar para aprender.	Maíz Arévalo, Carmen.	Madrid, España, 2020.
Using gamification to improve the education quality of children with autism.	Khaleghi, Ali.	Qazvin, Irán, 2020.
Percepción de los docentes hacia la incorporación de estrategias de gamificación y videojuegos.	Zúñiga Sánchez, Sabrina.	Guayaquil, Ecuador, 2020.
La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primaria.	Vera Benítez, Erika.	Esmeraldas, Ecuador 2020.
La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés.	Lara Alcívar, Dolores K. González, Betsabé María, Giler Alcívar, M. y Monserrate, Dolores.	Ecuador, 2021.

Nota: creación de autoras.

A continuación, es importante resaltar que, a nivel internacional (ver tabla 5), la gamificación como estrategia didáctica ha venido cada día tomando más auge, debido a que el

sistema educativo ha profundizado respecto al tema y se ha incorporado en la era de las TIC, en donde los entornos virtuales cobran gran relevancia en la elaboración de procesos y desarrollo didácticos que apuntan a mejorar la calidad del sistema.

Dicho lo anterior, los educadores se han visto en la necesidad de indagar nuevas prácticas educativas que propicien el fortalecimiento de los aprendizajes y generen transformaciones significativas en los educandos. Por tal motivo, Molina et al. (2019) hablaron al respecto: la integración de las TIC, en el ámbito educativo, se ha convertido en una preocupación constante en los últimos años. La educación ha entrado en la era de las TIC, la gamificación, el *blending learning*, los entornos virtuales, son algunos ejemplos.

En este sentido, sumar a los procesos de planificación de clases las TIC fue traspasar la mera implementación de técnicas individualizadas, puesto que implicó construir y desarrollar el saber a explorar con base en la didáctica, lo que favoreció los procesos de aprendizaje y obligó a los docentes a actualizarse y a formarse de acuerdo con las necesidades de los entornos. En definitiva, se empoderó al estudiante a aprender de forma autónoma y formarse de manera fructífera (Molina et al., 2019).

Adicionalmente, cabe señalar que las investigaciones abordadas coincidieron en afirmar que, mediante la gamificación, se puede evidenciar un incremento notable del buen desempeño de los educandos en los procesos de aprendizaje, debido al factor motivación, resultado de la implementación de esta metodología. Por tal razón, se analizó a profundidad una sucesión de estudios cuyas experiencias e investigaciones a citar nutren el proyecto.

En esta línea, se tiene la investigación titulada *Video games and collaborative learning. Experiences related to Primary Education*, liderada por la profesora Martín (2015) en España. En esta se realizó una revisión sistemática acerca de experiencias y estudios

relacionados con el uso de videojuegos en la educación primaria. Para empezar, Martín (2015) indicó que “los *serious games* influyen de manera positiva en los educandos, debido a que, mediante el aprendizaje colaborativo, se observa una notable mejoría en los resultados académicos de los estudiantes” (p. 37). Pese a esto, los *serious games* y la gamificación tienen un punto central que los diferencia y un elemento en común.

Por este motivo, es importante aclarar que los *serious games* y la gamificación tienen la siguiente base: el juego como factor motivante. Ahora bien, existe en estos una marcada diferencia, la gamificación emplea elementos del juego convirtiéndose en actividades parciales y los *serious games* son juegos completos cuya finalidad es enseñar algo en un contexto determinado. En este proceso, finalmente, se afirmó sobre un incremento en el aprendizaje gracias a las actividades realizadas en colaboración con un videojuego. Este último disponía de contenido educativo, por lo cual no se debe desvalorizar y confundirse al considerarlo solo de entretenimiento. Por otro lado, los estudios analizados, al no tener un *pretest* y *posttest*, limitaron la reflexión en cuanto a cambios y avances.

A su vez, la doctora Contreras (2016), en Madrid, desarrolló la investigación *Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación*, en donde se analizaron diferentes posiciones teóricas y prácticas que invitan a la reflexión en cuanto a juegos digitales y gamificación como estrategias pedagógicas que facilitan el aprendizaje. En este monográfico, Contreras (2016) señaló que los juegos digitales, así como las estrategias de gamificación, captan toda la atención de los jugadores, por lo que se involucran de tal manera que se ven obligados a resolver problemas. Al mismo tiempo, les brinda la posibilidad de adquirir destrezas, habilidades y nuevos conocimientos. Por ende, prepararon al educando para que se desempeñen acorde a la realidad social.

Por mediación de una revisión sistemática de estudios con videojuegos, que se aborda en el contexto de Educación primaria, se encontró que se genera aprendizaje en las diferentes áreas, de conceptos, habilidades y actitudes (Contreras, 2016). A su vez, plantear los videojuegos junto con el aprendizaje colaborativo ocasionó interacción, implicación activa, compromiso de los integrantes, la autoridad y responsabilidad compartida (Contreras,2016).

Además, en Finlandia, Cueva (2018) desarrolló la investigación *The Use of Minecraft to Foster Creativity, Collaboration and Motivation through Game-Based Learning and Gamification*. Su objetivo principal fue probar como Minecraft puede promover la motivación y la colaboración, por lo que se usó una actividad gamificada denominada “*Being an architect on Minecraft*”. En un inicio, el autor planteó el Game-Based Learning (GBL) o Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como un enfoque pedagógico relevante y señaló la distinción entre ABJ y gamificación. Ante esto, Mosquera (2019) afirmó que el ABJ requiere la utilización, adaptación o creación de un juego para usarlo en un salón, mientras que la gamificación solo incluirá determinadas mecánicas propias de los juegos.

También, en esta investigación se usó la metodología cuasiexperimental, en la cual el investigador manipuló una variable y controló la otra. De ahí la existencia del grupo experimental que trabajó con el enfoque GBL y gamificación y del grupo de control, donde no se empleó las estrategias antes mencionadas, aunque si se brindaron las instrucciones precisas del trabajo a realizar. Ahora bien, Cueva (2018) concluyó que los videojuegos como Minecraft permiten vincular la tecnología en la educación, dado que se pueden combinar enfoques pedagógicos como los aprendizajes basados en juegos. Por eso, resultó una herramienta perfecta para el desarrollo del pensamiento computacional, fomentó la creatividad, la colaboración, pero, sobre todo, la motivación de los aprendices.

El artículo denominado *Achievement Unlocked: Understanding the Future of Gamification in Education* presentado por Pretty (2018) ejemplificó los elementos que hacen parte de la gamificación para ser aplicado en las clases de ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas. Además, expuso los límites de la gamificación en el aula y su porvenir. Es primordial acotar que Pretty (2018) dio valor a las mecánicas de juego de Pahlara, pues consideró que se puede aplicar en la educación en función de los objetivos específicos y los logros de aprendizaje, lo cual se puede entender, también, como que dichas mecánicas están diseñadas con la intención de promover *engagement* o compromiso; el *feedback*, los puntos, competición comunidad, insignias, *onboarding*, objetivos y *leveling up* son algunas de esas mecánicas.

Debido al análisis efectuado, se señaló un conjunto de aspectos negativos que trae implícitamente el usar la gamificación. Según Pretty (2018), el uso de libros debía ser primordial, lo cual no es realizado; además, el tiempo dedicado a los videojuegos en casa y, por último, el acceso y costo de la tecnología. Estos factores fueron algunos de los que se enfrentan al hacer uso de la ludificación; no obstante, hay múltiples opciones y soluciones a fin de no estropear al sujeto y su educación.

De forma que, el futuro de la gamificación en la educación es otro asunto expuesto en el artículo. Se resaltó que su posteridad está relacionada con el empleo de dispositivos móviles, siempre y cuando exista la posibilidad de emplearse en el aula o en casa; de igual forma, enfocarse en lo que se aplicará, acompañada de un buen equipo móvil, dará un buen resultado, por lo que un juego no debe tener principios de aprendizaje en su diseño a fin que se aprenda, juegue y se venda (Gee James P, s.f.).

Por otro lado, el artículo *A Systematic Review of Gamification Research: In Pursuit of Homo Ludens*, elaborado por Bozkurt y Durak (2018), presentó un mapa de tendencias en investigaciones sobre gamificación. Por esto, se recopiló un grupo de estudios comprendidos entre el año 2013 y 2016 para obtener un análisis de contenido y documentos. Así, se ejecutó una revisión sistemática o síntesis de investigación. En este estudio se clasificó una serie de categorías que permiten abordar el tema; el primero, con una perspectiva holística; el segundo, los que presentan un cuadro conceptual del tema; el tercero, el análisis bibliométrico y, por último, las investigaciones específicas. Estos grupos ofrecen la oportunidad de observar la magnitud que alcanza la gamificación en diversos campos.

Adicionalmente, los aportes de esta investigación primaron en generar, a partir del análisis, palabras claves del tema. Al respecto, Martí et al. (2016) señalaron que existen unos términos que consisten en cuatro temas fundamentales abordados en la ludificación, que son: efectividad, aceptación, compromiso e interacciones sociales. En la investigación *El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE* (inglés como lengua extranjera), elaborado por Cordero y Núñez (2018) en Costa Rica 2018, tuvo como objeto primordial describir cómo las competencias y el desempeño lingüístico se estimulan y fortalecen por medio de actividades lúdicas.

Partiendo de la definición emitida por el Marco Común Europeo de Referencias sobre el término competencias, entendida como la suma de conocimientos, destrezas y características individuales que permiten a una persona realizar acciones (Johnston, 2016), el estudio señaló que cada actividad de la lengua debe hacer que las competencias lingüísticas progresen a partir de la práctica. La propuesta fue el uso de las técnicas de gamificación en alumnos universitarios.

Para obedecer al objetivo estudio, se apeló a una investigación mixta y se desarrolló

una de tipo exploratorio, por lo cual fue necesario escrutar acerca de la gamificación como metodología de enseñanza con la investigación de campo, suministrar un cuestionario a docentes y alumnos. Por tal motivo, la finalidad fue analizar y comprender las opiniones sobre el uso de los videojuegos y si se mejora el aprendizaje a través de las dinámicas de juego, sobre todo, si se fortalecen las habilidades en el idioma.

A continuación, Cordero y Núñez (2018) enunciaron que la gamificación y el aprendizaje basado en juegos (ABJ) sirven para incorporar un conocimiento activo dentro de sus sesiones de enseñanza, pues promueve la motivación de los estudiantes y el compromiso hacia lo que aprenden. A decir verdad, se aprobó que ambos tienen un sin número de beneficios, que abordan el aspecto cognitivo, el emocional, el motivacional hasta el aspecto social de cada individuo.

Ahora bien, Alzawaier (2018), como se citó en Cordero y Núñez (2018), afirmó que la gamificación funciona al agregar elementos inspirados en los juegos en torno al aula, sobre todo, para aumentar la motivación y promover comportamientos de aprendizaje deseados. Por lo tanto, fue vital enfatizar que la gamificación y el aprendizaje basado en juegos (ABJ) tienen líneas divergentes. Sumado a lo anterior, se localizó un trabajo investigativo adelantado en Jakarta, Indonesia, por el profesor Farhan (2019), titulado *The role of gamification in students' speaking learning activity*. En su tesis afirmó que la gamificación es un método de aprendizaje agradable y sencillo que suministra estímulos a la parte emocional, intelectual y psicomotriz del ser humano.

Ser capaces de expresarse en una lengua extranjera es el resultado de adquirir estructuras, vocabulario y, análogamente, tener un buen desarrollo emocional. También, conviene especificar que la formación emocional es perentoria en este tiempo, en donde el mundo ha sido afectado con la presencia del COVID-19, de manera que la niñez y la

adolescencia solicita, cuanto antes, un sistema de enseñanza que propicie la autoconfianza, el disfrute y espacios acogedores de aprendizaje.

Adicionalmente, el tipo de investigación cualitativa desarrollado fue la de un estudio de caso, en primer lugar, porque examinó un fenómeno descentralizado en datos cuantitativos; en segundo lugar, exploró el por qué y el cómo del sistema y del comportamiento humano dentro del contexto y, por último, buscó responder a interrogantes propios del quehacer pedagógico, aportando el uso de la aplicación Plotagon.

Otro de los estudios localizados a nivel internacional, fue el desarrollado por la profesora Revilla (2019) España, titulado *Los videojuegos en la enseñanza de segundas lenguas*. La autora recurrió a la aplicación de los videojuegos comerciales como estrategia innovadora considerando que estas repercutían en el desarrollo de la competencia lingüística en estudiantes de secundaria. Para alcanzar los objetivos propuestos, enfocados en verificar si los videojuegos intensifican la motivación en el aprendizaje del idioma, como también explorar la probabilidad de adquisición de las competencias lingüísticas, hicieron uso del método descriptivo donde ejecutaron un estudio exploratorio de carácter interpretativo.

Del mismo modo, Revilla (2019) señaló que los jugadores, además de ser conscientes de lo que deben adquirir, son quienes autogestionan el aprendizaje y se sienten motivados a continuar jugando. Lo anterior detalló los efectos de la exposición de los aprendices en un contexto a temprana edad. La aceptación y la adhesión fueron garantes de las competencias que puedan desarrollar. Como resultado, se demostró que la masiva utilización de los videojuegos en los jóvenes muestra que no hay resistencia hacia el idioma inglés cuando es incorporado, lo cual es una ventaja que se constituye a la vez en un canal para motivar. A esto, se añadió que se genera un grado de interacción que promueve el aprendizaje del idioma.

Igualmente, en Australia, las doctoras Soyooof y McLay (2019), adscritas a las Universidades de Monash y de Queensland, realizaron un estudio titulado *The impact of video game intervention on reducing stress and enhancing language achievement and communication skills*. Estas pretendieron conocer si la intervención de los juegos puede ser significativa a la hora de reducir el estrés en el aprendizaje de la lengua extranjera (English as Foreign Language-EFL) en las escuelas primarias de Irán. Por tal motivo, en esta investigación, se tomaron dos grupos: el grupo experimental, el cual estuvo expuesto a la incorporación de videojuegos y, el grupo control, que trabajó mediante el enfoque tradicional durante ocho semanas. Además, Soyooof y McLay (2019) aseveraron que el grupo experimental, a diferencia del otro, mejoró bastante los niveles de estrés y mostró avances en las competencias comunicativas y en la relación docente-estudiante.

Sumado a lo anterior, constataron los efectos de una estrategia gamificada. En los individuos se generan reacciones psicológicas como los nervios, el distrés y la ansiedad cuando están expuestos al aprendizaje de una segunda lengua; no obstante, la intervención de una metodología que aborda todos los aspectos que emergen en el proceso de aprendizaje son un estímulo y causante de una atmósfera motivacional en aulas al ser el caso de los videojuegos. De esta manera, Soyooof y Jokar (2014) plantearon que, en las aulas, donde se lidera la enseñanza de una segunda lengua, el uso de videojuegos genera tranquilidad. El aprendiz se fortalecía hasta sentir que desaparece el miedo, la vergüenza y la apatía a participar, por la razón de que el método conocido como prueba y error es un eslabón en la construcción de conocimientos.

Asimismo, en Valencia, España, el doctor Casaño (2019) efectuó la investigación *Principios pedagógicos en la adquisición de lenguas extranjeras mediante el enfoque basado en juegos digitales*, en donde expuso una revisión teórica de diversos tipos de juegos que atraen a

los nativos digitales y, a su vez, abordó la utilización de videojuegos que se basan en el modelo Input, Process, Output (IPO). Partiendo de este modelo, cabe resaltar que está conformado por tres fases: entrada, procesamiento y producto. La primera, se concibe como el momento en el que el aprendiz recibe la nueva información; la segunda fase, involucra el análisis y la decodificación de parte del aprendiz y, la tercera y última fase, está relacionada con la producción de la información.

Las TIC, por su parte, con los recursos digitales, tomaron un lugar relevante entre los educadores por acrecentar los procedimientos didácticos dentro y fuera del aula. Al mismo tiempo, en la población infantil y juvenil, la presencia de los videojuegos cobró fuerza por su naturaleza, lo cual conforma un equipo fructuoso. Desde el punto de vista de Schenk, Lech y Suchan (2017), como se citó en Casañ (2019), los videojuegos promovieron mayor activación en las áreas visuales occipitales como el cúneo (cerebro), que contribuyeron al aumento de la atención visual y el procesamiento de estos. En efecto, se constituyen como una herramienta gamificada que mejora la atención y la intensidad que, en conclusión, conduce al aprendizaje.

Además, la propuesta contempló observar diversos tipos de videojuegos como Fornite y Minecraft (ejemplos de un juego individual) Tekken, conocido como un juego bipersonal o World of Warcraft, ubicado dentro de la categoría de juego multipersonal. Por tal motivo, Casañ (2019) insistió en que la clasificación de los estos está enfocada en desarrollar aspectos específicos en los jugadores, incluso que los aprendices reciban, procesen y produzcan conocimientos en la lengua extranjera.

Por otro lado, el estudio titulado *Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras* realizado por Chaves (2019), en España, volvió su mirada al uso del método comunicativo en la enseñanza de lenguas extranjeras y admitió que, posterior a

este reputado método, han surgido innumerables herramientas innovadoras, atractivas para el campo educativo que pueden facilitar los procesos de aprendizajes y cuyo fundamento suscita en las TIC. En tal sentido, la investigación consistió en revisar la implementación de la gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras que hace el análisis de la literatura científica. A través de las cuales queda claro que, “los estudiantes disfrutaban de su aprendizaje y mejoran su proceso de aprendizaje de manera cualitativa y cuantitativa” (Chaves, 2019, p. 9).; aparte de eso, constata su trascendencia en la educación.

Luego de reconocer el auge que tiene la gamificación, fue menester destacar que ayuda a los aprendices de lenguas extranjeras, los impulsa a participar y ser responsables de su propio aprendizaje (Chaves,2019). El acto de participar, entonces, requiere que las emociones positivas sean promovidas mediante un proceso cognitivo oportuno que los hace sentir la necesidad de interactuar, como también, aplicar lo aprendido para estar complacido.

De igual forma, los profesores Gil y Prieto (2019), en España, realizaron un estudio titulado *Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio*, en el cual realizaron una conceptualización de juego y gamificación, lo que atendió al gran potencial que estas estrategias tienen en el mundo educativo. A causa de esto, Gil y Prieto (2019) partieron de la corriente de escuela nueva, reflexionaron sobre el rol de la educación y de la relevancia de la gamificación en la construcción de saberes. Por añadidura, ahondaron en que el florecimiento de las capacidades del niño o niña resulta de la ayuda de ambientes modernos agradables, en donde se pueden superar las líneas curriculares establecidas tradicionalmente.

Por tal motivo, se revisó el estudio titulado *Classcraft: English and role play in the primary school classroom*, del profesor Camacho y Mora (2019) en México. En su investigación resaltaron la trascendencia del trabajo en equipo y el manejo de las TIC mediante

el uso del recurso conocido como Classcraft, cuya fortaleza radica en la transformación de contextos educativos. La metodología activa y participativa, de carácter constructivista, escogida por los investigadores, pretendió resaltar el papel del alumnado como protagonista, al mismo tiempo, insistió en el rol del docente, quien se convierte en pieza clave para el proceso de planificación en la enseñanza mediante el uso de metodologías inspiradoras. Los alumnos del sexto curso de educación primaria utilizaron la plataforma Classcraft que suministró juegos de rol en línea.

En este sentido, las nuevas tecnologías han facilitado el acceso a la información como también a los videojuegos. Cabe resaltar que, este último en el ámbito educativo, fue causante de la motivación. Al respecto, Rixón (1999), docente universitaria, estableció que los juegos alistan a los niños, les dan el entusiasmo necesario para retenerlos en la actividad que ejecutan, de modo que la herramienta es generadora de experiencias significativas para los protagonistas del aprendizaje.

Sumado a lo anterior, se analizó la investigación *Reflexiones sobre la enseñanza inclusiva del inglés apoyada por tecnologías emergentes* (2019), llevada a cabo en La Habana, Cuba. En este documento se hizo referencia al uso indispensable de las TIC en el concepto de enseñanza inclusiva del inglés y, también, que el educador debe conocer bastante bien los intereses y emociones de los estudiantes con necesidades educativas especiales o discapacidades.

A propósito de tecnologías emergentes, se afirmó que el uso de las TIC no es el objetivo final, sino un medio de apoyo para las oportunidades individuales de aprendizaje (UNESCO, 2011). Llamó la atención que, la gamificación, aunque puede ser implementada sin un apoyo tecnológico, es una herramienta que, al pasar el tiempo, con la tecnología, incide con más fuerza en el acto de aprendizaje con la ayuda de las TIC.

Por otro lado, en cuanto al trabajo de investigación *La gamificación en el aprendizaje del idioma inglés para el desarrollo de las competencias lingüísticas* de la profesora Cedeño (2019) en Quito, Ecuador, se resaltó que el estudio es de enfoque mixto con un diseño descriptivo de tipo explicativo secuencial. Aplicó las mecánicas de juego y fortaleció competencias en alumnos de décimo grado. En esta investigación, Cedeño (2019) afirmó que una interacción eficiente en una lengua extranjera se hace visible cuando se usa la gamificación para trabajar las competencias lingüísticas, receptivas y productivas. Aprovechando esto, la propuesta estuvo enfocada en utilizar los juegos didácticos con miras a mejorar los niveles de desempeño en los estudiantes debido a la gran motivación que la gamificación causa.

Adicionalmente, los aportes de esta investigación, aunque fueron diversos, recalcaron uno que está relacionado con la competencia gramatical. El investigador confirmó que la gamificación induce a la práctica guiada de la gramática con mayor concentración gracias a los videojuegos para situaciones cotidianas, lo que provoca un proceso de aprendizaje profundo o significativo. Por otro lado, el artículo *the Effect of Massive Multiplayer Online Video Games on The Willingness to Communicate and Communicative Anxiety of College Students*, realizado por Horowitz (2019), por su parte implementó el método cuantitativo a fin de ejecutar el análisis de las variables ansiedad y motivación, como también, llevar a cabo su propuesta en estudiantes que requieren realizar un curso de inglés.

Dado que el videojuego multijugador masivo en línea, o *Massive, Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG), es una herramienta atípica, fue primordial abordarla por sus aportes en el ámbito educativo. Se concibió que aumenta los niveles de confianza en cada individuo, así como, también, disminuyó los niveles de ansiedad en el proceso de aprendizaje y uso de la lengua. Además, intervino en la reducción del miedo e inquietud al momento de

interactuar. No cabe duda de las contribuciones dadas por un videojuego en el aula y el individuo.

Así pues, acerca de lo que los aprendices experimentaron, merece destacar que las emociones generadas al jugar un videojuego son favorables. La tranquilidad, seguridad, placidez y satisfacción fueron algunas reacciones positivas resultantes de un tiempo corto o prolongado de exposición a una estrategia gamificada. Por tal motivo, Horowitz (2019) halló que las percepciones de los estudiantes mejoran notablemente, mejor dicho, la apreciación que tienen hacia sus habilidades de aprendizaje son las adecuadas gracias al potencial de la estrategia.

De igual manera, se encontró la investigación titulada Plataforma virtual para la enseñanza del inglés en el subnivel de básica media en Ecuador, la cual tuvo como objetivo usar las TIC como estrategia para enseñar inglés en los grados sexto y séptimo de la básica media. La autora, Balseca (2019), expresó que, desde la básica elemental y media, se deben adquirir competencias relacionadas con el uso de herramientas tecnológicas, puesto que en la sociedad la apropiación de las TIC se ha vuelto esencial.

Para cumplir con lo anterior, se propuso implementar la plataforma virtual Edmodo en algunas escuelas públicas en el área de inglés. De esta manera, se buscó cualificar a docentes voluntarios que aspiren a transformar la enseñanza y asuman las TIC como el inicio de la apropiación para comunicar y aprender más. Por consiguiente, el maestro está llamado a conocerlas, a saber, de estas, implementarlas y tener la actitud adecuada su uso. El impacto del estudio efectuado recayó en gran medida sobre el educador, lo que quiere decir que comenzaron a tener nociones básicas de las TIC, lo cual es un buen comienzo para educar digitalmente y desarrollar habilidades desde cualquier asignatura en los diversos niveles educativos, a fin de que

la comunidad adopte el sistema de enseñanza que los preparara para enfrentar el presente y el futuro.

Por otra parte, el estudio *Role of Gamification in Language Learning* tuvo como propósito examinar la gamificación y su función en el aprendizaje del inglés. Su autora hizo referencia a la importancia que tiene no solo en el campo educativo, sino también para el mundo de los negocios, el comercio, deportes y otros campos. Asimismo, Prathyusha, N. presentó la gamificación como un concepto único e inspirador. Este artículo brindó una explicación detallada de diferentes Apps, que pueden ser fundamentales en el apodo: Class Dojo, Zondle, Languagenut, entre otros. Sin embargo, cuando se trata de gamificación, se precisó que las aplicaciones educativas para aprender inglés deben poseer elementos o principios de los juegos para así motivar e incidir en el comportamiento de los jugadores.

En lo que respecta a la gamificación, se concluyó que esta es popular en estos días, pues está siendo empleada para la enseñanza del idioma, porque inspira a los aprendices a cumplir con las tareas de forma atractiva. De igual manera, los motiva a adquirir una segunda lengua (L2). Sin lugar a dudas, esta estrategia genera ganancias a corto y largo plazo en el aprendizaje y nivel de productividad del usuario. En esta línea, Llumiquinga (2020), en su tesis de maestría *Relación entre M-learning y aprendizaje de inglés de estudiantes nativos digitales*, hizo alusión a la relevancia que tienen las TIC en los educandos de hoy en día, que son catalogados como nativos digitales. De igual forma, destaca las TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento).

Adicionalmente, la investigación giró en torno a la implementación del *M-learning* o aprendizaje móvil en los educandos del colegio Charlotte English School, la cual buscó los procesos más cercanos y apropiados a la realidad de los alumnos mediante un estudio correlacional, que intentó comprobar la relación existente entre las variables *M-learning* y

aprendizaje del idioma inglés basándose en la hipótesis que, a mayor exposición en el uso de aplicaciones para su formación y recursos *M-learning*, mejores resultados en los procesos de enseñanza. Así pues, la realidad se modificó a causa de la pandemia, por ende, idear y reinventarse han sido ejercicios recurrentes por parte de los docentes. Se pudo observar que la población estudiantil tiene la oportunidad de aprender con un celular o tableta y los maestros generan información amena para el desarrollo de actividades.

Por otra parte, se suscitó el interés por saber sobre nuevas maneras de transmitir conocimientos y desarrollar procesos pedagógicos debido al cambio sufrido en el mundo (Llumiquinga, 2020). De modo que las condiciones están llevando al sistema educativo a mejorar, de alguna manera, la calidad del servicio ofrecido. En esta investigación, como fruto, se obtuvo un buen proceso académico. A esto, se sumó un cambio de pensamiento en el cuerpo docente hacia la enseñanza, tal como lo expresó Llumiquinga (2020), los procesos de aula deben ser atractivos, por eso el educador está llamado a hacerlos cautivantes en vista de un estudiantado deseoso por lo audiovisual, la conectividad, la virtualidad y la inmediatez propia de las herramientas web.

En este orden de ideas, es oportuno estimular las TIC, las cuales inducen a los orientadores al campo de las TAC, que permiten la construcción de saberes y responder a la demanda local. De igual modo, abordar las TEP (Tecnologías de Empoderamiento y Participación), que son mediadoras en la comunidad de la socialización de lo aprendido. Por otro lado, El estudio *The use of gamification to enhance the english as a foreign language*, desarrollado por Amaya y Bajaña-Zajia (2020) en Ecuador, estuvo enmarcado en el contexto de educación superior y en la adquisición de una lengua extranjera, donde se resaltó su importancia en la vida contemporánea. Con ese objetivo, Amaya y Bajaña-Zajia (2020) expresaron que se

pretende ludificar el aprendizaje mediante la plataforma Hot Potatoes, así lograron involucrar a los estudiantes en procesos académicos auténticos y atractivos a través de la gamificación.

Bajo los preceptos de un tipo de investigación mixta, se estudió e implementó el videojuego con la intención de tomar los aportes al momento de aprender el idioma inglés. Inclusive, se pudo demostrar, por medio de este, el progreso en el trabajo colaborativo y mejoramiento en la capacidad de memorización, ambientes agradables y la retroalimentación de los procesos. Referente a la gamificación, Amaya y Bajaña-Zajia (2020) destacaron que siempre que el juego hizo presencia para favorecer el aprendizaje, hay dos aspectos: la organización y uso de las reglas como intermediarios. De esa forma, los aprendices tienen la oportunidad de involucrarse en su experiencia de aprendizaje, de aumentar su motivación y compromiso hacia lo aprendido.

En línea con lo anterior, se encontraron los investigadores González y Guamán (2020) quienes, en su tesis de maestría *Actividades interactivas eXelearning web 3.0 para optimizar la enseñanza aprendizaje de la escritura del idioma inglés*, realizaron una investigación dirigida a escolares de nivel medio de la escuela Alejandro Cárdenas de Quito, Ecuador, con la meta de mejorar la destreza de la escritura de la lengua extranjera inglés. La propuesta buscó apoyarse en herramientas como *exelearning* y la web 3.0 para enriquecer los procesos mediante un enfoque mixto, debido a que se deben recoger datos estadísticos y cualitativos referentes al uso de la estrategia y la trascendencia del inglés. La razón por la que se indagó al respecto es por el descenso en el déficit de comprensión de su segundo idioma, por lo que añadió procesos obsoletos de aprendizaje.

Como resultado, González y Guamán (2020) revelaron que, en la producción del idioma inglés y en la habilidad, se obtuvo mejoras, se constató un nivel de motivación en el

quehacer educativo que hizo ver resultados de aprendizajes positivos, no solo por el desarrollo de la habilidad escritural, sino por los conocimientos desde el campo tecnológico adquiridos, que hicieron ver las TIC como un elemento amigable para aprender. Además, los doctores Rachid y El Hassan (2019) expusieron un estudio titulado *Game-based learning and Gamification to improve skills in early years education*. El artículo se enfocó en mostrar cómo las técnicas de gamificación y el aprendizaje, basado en el juego, mejoran las habilidades a temprana edad, lo que le da importancia, a su vez, a la enseñanza del inglés en el ciclo inicial.

En contraposición al uso de un *serious game*, incluyeron el método de Montessori como complemento al proceso investigativo. Para esto, se tuvo en cuenta que tal enfoque promueve el desarrollo de las habilidades sociales y académicas; a grandes rasgos, los investigadores retomaron los beneficios perdurables de la educación preescolar y remarcaron la repercusión que tienen en el desarrollo infantil. Del mismo modo, Rachid y El Hassan (2020) manifestaron que, jugar es explorar el mundo exterior, es la zona para la inventiva, innovación y lugar de experiencias excepcionales. La naturaleza de este acto induce a que los infantes disfruten al máximo estar activos, recibir estímulos visuales y auditivos, lo que puede constituirse un ambiente propicio para aprender y florecer en las habilidades.

Ahora bien, en España, la investigación titulada *La gamificación del aula universitaria: jugar para aprender* propuso como proyecto de innovación educativa la gamificación para contribuir en los desempeños social, cognitivo y emocional de los jóvenes. Se aplicó por medio de la enseñanza *online* mediante Apps como: Kahoot, Quizlet, Socrative, Edpuzzle, Mentimeter y Padlet, los cuales atendieron a las condiciones sanitarias actuales a raíz de la pandemia. Asimismo, un tipo de investigación mixta fue llevada a cabo, por lo que parte de lo que se alcanzó y evaluó al mismo tiempo. De tal manera, buscó incrementar el nivel de inglés

de los estudiantes, la capacidad de comunicación y la adquisición de más conceptos teóricos. Por lo cual, planteó alcanzar objetivos claros con los docentes, alumnos y la investigación.

Los resultados arrojados, según Maíz (2020), al gamificar una asignatura en el nivel superior se demostró que la motivación y el nivel de satisfacción de los aprendices es representativo. Desde la perspectiva de los docentes, la gamificación garantiza el éxito y una metodología activa de aprendizaje. Indudablemente, a pesar del impacto del COVID-19, los objetivos de enseñanza se pueden seguir logrando. De igual forma, se tiene el estudio investigativo desarrollado en Irán, *Using Gamification to Improve the Education Quality of Children with Autism*, el cual tuvo como eje central gamificar para la enseñanza del inglés, teniendo en cuenta poblaciones que presentan algún tipo de trastorno, en su mayoría el autista, en donde se requieren de estrategias innovadoras, pero, sobre todo, motivadoras.

Además de pretender usar videojuegos para mejorar el acto educativo con recursos tecnológicos, de los cuales no se pueden privar a los alumnos, sin importar su condición o naturaleza, se observó los cambios producidos, ante todo, en el comportamiento de los alumnos. Para esto, se realizó un *pretest* y *postest* con un grupo experimental y otro de control. En síntesis, el autor del estudio, Khaleghi (2020), suministró unos resultados detallados relacionados con la atención y grado de aprendizaje de los estudiantes con trastorno del espectro autista. Eventualmente, mostraron que, con el transcurrir del tiempo, el progreso es notorio en cuanto al aprendizaje, aunque no se logró ver modificaciones en su comportamiento.

También, se encontró el estudio titulado *Percepción de los Docentes Hacia la Incorporación de Estrategias de Gamificación y Videojuegos* efectuado por Zúñiga (2020), en Ecuador. Esta tesis de maestría planteó como objetivo conocer los puntos de vista de los educadores de la provincia Guayas de la Institución Educativa Escuela Guadalupe Larriva

González en relación con las variables utilidad, viabilidad y aplicación de la metodología gamificada. Esta partió de un enfoque cuantitativo con alcance descriptivo no experimental. Como resultado, afirmó Zúñiga (2020) que se obtuvo una percepción satisfactoria hacia la implementación de la gamificación y su utilidad en el contexto educativo, aunque se corroboró que su empleo no es viable en todos los escenarios.

Para concluir, respecto a este estudio, se obtuvieron unas realidades que enfrentan el sistema educativo y sus miembros. De igual importancia, el espacio (zona de empleo) y la no cualificación en TIC y gamificación, para Zúñiga (2020), los docentes deben capacitarse y adquirir sus conocimientos para aplicar las estrategias gamificadas, incluso los videojuegos, con el fin de evitar temores y fracasos.

Estudios previos han tratado el uso de las TIC y los videojuegos en la enseñanza, por su parte, *La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primaria*, escrito por Vera (2020) desde un enfoque cuantitativo con corte descriptivo, planteó ejercicios gamificados en el aula. De modo que se mejore la motivación hacia el aprendizaje del idioma y los niveles de desempeño en la asignatura. Como lo hizo notar el autor, los componentes del sistema gamificado lo constituyen en una metodología activa, que puede ser empleada en clases al igual que en un período vacacional. De esta forma, apuntaron a respaldar la efectividad en los discentes, por lo cual, el contenido generado y la oportunidad de ejercitación, en tanto que hay motivación y disfrute, aseguró la adquisición del idioma.

Por otro lado, este estudio denominado *La Gamificación como Estrategia Didáctica para el Aprendizaje del Idioma Inglés*, elaborado por Lara et al. (2021), tuvo como propósito analizar la gamificación desde la enseñanza del idioma inglés. Su enfoque constó en revisar de

forma detallada el contenido obtenido desde el año 2015 hasta el 2020. En lo que atañe al aprendizaje del inglés, reconocieron que dominarlo brinda una serie de oportunidades, debido a que el comercio, el turismo, la tecnología y otras esferas en el mundo están inundadas con el idioma universal, el sistema educativo está llamado a contribuir al progreso, por lo cual debe consolidar su buena enseñanza, de modo que el estudiante en la actualidad tenga posibilidades de acceder a una labor que mejore la calidad de vida.

Adicionalmente, consideraron la calidad metodológica y científica de la literatura encontrada al igual que los aportes. Como resultado, se tuvo que la presencia de la estudiada estrategia atrae al aprendiz tanto que su interés conlleva a potenciar el aprendizaje de una segunda lengua. También, que hoy en día la herramienta en estudio sirve para desarrollar las habilidades, aun así, responde a unos intereses y necesidades del estudiante.

1.3 Pregunta problema de investigación

¿Cómo fortalecer las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes del grado quinto de la IED Nueva Granada, en la ciudad de Barranquilla, Atlántico, mediante la estrategia metodológica gamificada Classcraft?

1.4 Justificación de la pregunta

A lo largo de este trabajo, se ha insistido en el rol fundamental que tiene el idioma inglés en la presente sociedad. Los desafíos del siglo XXI invitan cada día más a estudiar una lengua que aparenta ser la puerta para obtener una mejor calidad de vida y en donde, sin duda, la competitividad en el ámbito laboral predomina. Desde este punto de vista, los centros educativos colombianos están convocados a ofertar una educación de calidad que responda a las exigencias

globales en materia educativa, por lo que ve en el inglés una oportunidad para lograr dichas metas.

En virtud de lo anterior, la Ley general de educación 115 presentó varias modificaciones e introdujo la Ley 1651 de 2013, conocida también como Ley de bilingüismo, puesto que hace reglamentario que cada uno de los ciudadanos colombianos desarrollen habilidades comunicativas (leer, escribir, hablar y escuchar) de manera adecuada. Es decir, que se brinden las oportunidades para que los estudiantes accedan en igualdad de condiciones a la educación superior y al contexto laboral de una manera más eficiente.

Bajo este referente, en la página de Colombia aprende, el MEN mediante el programa nacional de fortalecimiento de competencias en lenguas extranjeras y lo planteado en el plan nacional de desarrollo 2018-2022, propuso unas metas claras con miras a fortalecer los énfasis de inglés de la población. Entre estas, se destacaron el fortalecimiento de las prácticas pedagógicas, ecosistemas de bilingüismo y la generación de ambientes de aprendizaje innovadores donde las TIC tienen un papel fundamental. Razón por la cual, Latorre et al. (2018) argumentaron que “La simbiosis entre las tecnologías y la educación vienen a representar, para los países latinoamericanos, no un lujo para pocos, sino un bien necesario para todos” (p. 51).

Por tal razón, es significativa la envergadura que tiene las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje, sin duda alguna, irrumpieron los tradicionales métodos de enseñanza que llevan a los docentes a repensar en nuevas estrategias didácticas que satisfagan las necesidades que la sociedad demanda. En concreto, los educadores deben darle, de una vez por todas, el rol principal a los estudiantes, para que de esta forma fomenten ambientes de aprendizaje innovadores e interactivos.

De igual modo, Cacheiro y González (2016) plantearon que las TIC deben girar en función de la formación integral y transformadora de cada ser humano. Por su parte Said et al. (2015) expresaron que la tecnología motiva al estudiante para aprender dejando anulado el rol de docente conductista por un nuevo actor que impulse hacia el descubrimiento de nuevos conocimientos.

En línea con lo anterior, se confirmó que las TIC dinamizan los procesos de enseñanza y aprendizaje. No obstante, es urgente replantear los métodos actuales de enseñanza, los currículos vigentes para dar paso a procesos que tengan en cuenta las necesidades reales de los individuos en un contexto determinado. Desde el punto de vista de Belén (2010), las herramientas tecnológicas debieron permear la adquisición de habilidades y construcción de conocimiento y no enfocarse en procesos aislados “Se deben replantear los planes de formación continua y dejar atrás esos cursos donde se instruye para el manejo de una herramienta que en pocos meses quedará obsoleta” (p. 11).

Teniendo en cuenta esta consideración, las nuevas tecnologías resultaron significativas para el campo educativo, por tanto, el reto está en adoptar los nuevos modelos de enseñanza para replantear el rol del docente y educando para así obtener procesos de aprendizaje que privilegien la construcción de conocimiento. De lo anterior, se desprendió la necesidad de explorar nuevos métodos de aprendizaje que correspondan con las características de la sociedad del conocimiento.

Por lo tanto, las estrategias o metodologías promuevan la lúdica, la implementación de la tecnología, procesos activos e integrales, en donde, tanto los principios cognitivos como afectivos, sean tenidos en cuenta. Desde la posición de Constantino (2020), las prácticas

pedagógicas debieron incluir procesos cognitivos y afectivos que promuevan el desarrollo de pensamiento, la creatividad y una participación activa en pro de adquirir nuevos conocimientos.

Ahora bien, todo lo dicho hasta ahora explicó por qué urge implementar una metodología que combine la tecnología, la gamificación y los videojuegos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, teniendo en cuenta las necesidades de los educandos. No cabe duda que la gamificación es una de las herramientas con las que cuenta el educador para preparar al estudiante para los desafíos actuales. Esta propicia ambientes colaborativos, incrementa la motivación y colaboración de los alumnos y mejora el rendimiento académico. A su vez, permite desarrollar habilidades de comprensión y razonamiento en estos, lo que contribuye a la formación de un estudiantado destacado, tal cual concluyó Pretty (2018).

Esta breve exposición basta para comprender que, la gamificación empleada de manera apropiada en el campo educativo, puede resultar importante, puesto que se logra cualquier objetivo de aprendizaje propuesto y fortalece los procesos pedagógicos; en el caso de esta investigación es fortalecer las habilidades comunicativas en inglés. De acuerdo con Dicheva et al. (2015), Codish y Ravid (2014) Simoes (2015) y Jhonson et al. (2014), los ambientes de aprendizaje gamificado generaron sentimientos positivos, motivaron e involucraron a los estudiantes en los procesos de aprendizaje mejorándolos significativamente.

En conclusión, el juego se ha sumado a los medios digitales, sobre todo, en el campo educativo que favorecen los procesos de enseñanza y aprendizaje, lo que refleja esta tendencia en los videojuegos con fuerza, pues se incorporaron de manera significativa en el contexto pedagógico como una herramienta multimedia dinamizadora que favorece y simplifica el aprendizaje, así como la motivación e interés de los individuos en este caso por la lengua inglesa.

Es indispensable mencionar que, esta propuesta, le apostó a fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes, teniendo en cuenta la importancia que tiene el inglés en la presente sociedad. Como se indicó, la lengua inglesa es ese vehículo que permite la conexión con el mundo globalizado. Adicionalmente, se hace uso de una estrategia didáctica como es el videojuego considerando los beneficios que este ha aportado al mundo educativo, según todas las investigaciones abordadas para tal estudio.

Cabe añadir, de igual modo que, en vista de la población con la que se va a trabajar, en este caso primaria, resultó más valiosa la estrategia gamificada, debido a que los niños aprenden jugando, en especial, la adquisición de nuevas lenguas. De tal manera, es importante dejar sentado, además, que el juego permite a los estudiantes ver la lengua mucho más allá que un simple objeto de estudio, sino más bien como el insumo que le va a permitir socializar en los actuales contextos pluriculturales y plurilingües, que parten de un trabajo cooperativo y del factor motivación de acuerdo con el currículo de Aragonés del área de lengua extranjera ING ANEXO II BOA (2016).

En síntesis, se justifica por que esta investigación se diseñó tomando como punto de partida las TIC, la gamificación y los videojuegos para fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes en el área de inglés, dado que cada una contribuyó a transformar el actual contexto de los niños del grado quinto de primaria. El videojuego, en este caso Classcraft, favoreció la motivación, el trabajo en equipo y el deseo por jugar, hecho que conllevó a aprender de una manera diferente, teniendo en cuenta las características de la generación digital, lo que propicia estudiantes competentes y, al mismo tiempo, aporta para la reducción de la brecha digital en Colombia en cuanto al uso de las TIC para mejorar los niveles de educación en el país, como lo mencionó Montes et al. (2019).

1.5 Objetivo general

Implementar Classcraft como estrategia metodológica gamificada para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas de los estudiantes del grado quinto en el idioma inglés de la IED Nueva Granada, en la ciudad de Barranquilla, Atlántico.

1.6 Objetivos específicos

1. Diagnosticar con los estudiantes del grado quinto las concepciones que tienen de Classcraft mediante encuestas.
2. Diseñar secuencias didácticas que están orientadas a fortalecer las habilidades comunicativas mediante la utilización de la plataforma Classcraft.
3. Analizar el impacto de Classcraft en el desarrollo de las habilidades comunicativas.

1.7 Formulación de hipótesis

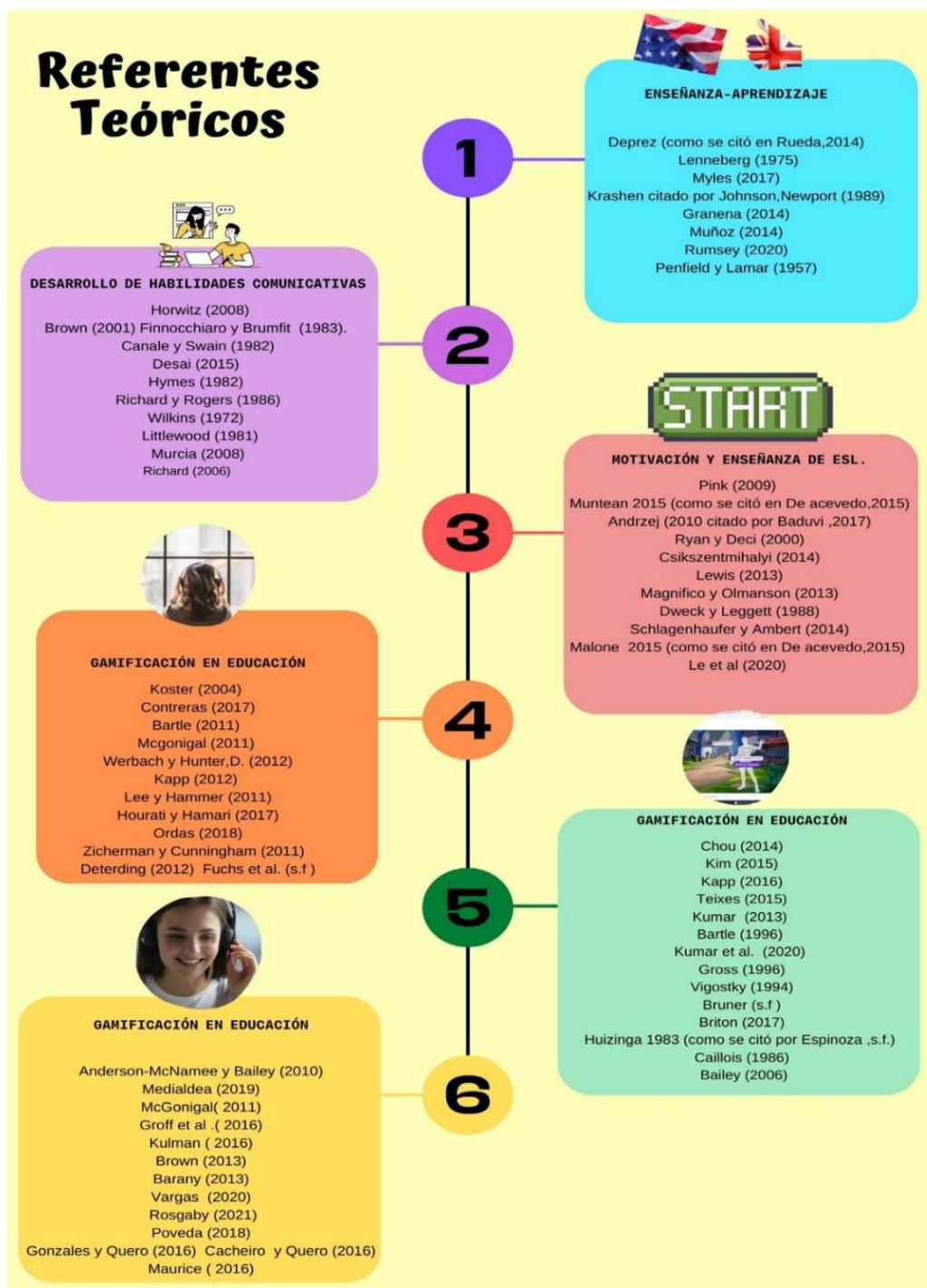
La implementación de Classcraft, como estrategia metodológica gamificada, fortalece las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes del grado quinto de básica primaria de la IED Nueva Granada.

Capítulo II. Marcos de referencia

2.1 Marco teórico

Figura 2.

Referentes teóricos de la investigación



Fuente: Diseño Propio.

Prosiguiendo con el análisis, y tomando como punto de partida lo expuesto en los capítulos anteriores, se dio paso a fundamentar de manera teórica dicha investigación. Se establecieron los diferentes postulados, conceptos y teorías que, tal cual como manifestó Cazau (2006), orientan toda la problemática concerniente con el objeto de estudio. Con esto en mente, la literatura seleccionada para la construcción del marco debe ser pertinente, atractiva, que explique y describa el objeto de estudio, como expresó Sampieri et al (2014), sumado a la confiabilidad y validez de la que hablaron Tamayo y Tamayo (2002). Así, se determinó su utilidad en la fundamentación. De esta manera, se consolidaron las bases para seleccionar la metodología más adecuada de acuerdo con González y Guamán (2020).

2.1.1 La importancia de la enseñanza y aprendizaje del inglés en primaria

Es necesario recalcar que aprender un segundo idioma en la actualidad es fundamental, puesto que vivimos en un mundo globalizado y multilingüe, en donde estar comunicado hoy en día le permite al individuo tener una visión más amplia de la realidad, lo que favorece el entorno personal, familiar, social y laboral. Del mismo modo, según Rumsey (2020), estudiar un segundo idioma permitió que el cerebro funcione mejor *“who speak more than one language have improved memory, problem-solving and critical-thinking skills, enhanced concentration, ability to multitask and better listening skills”* (párr. 2).

Según lo anterior, se pudo diferir por qué es necesario que las escuelas promuevan el aprendizaje de un segundo idioma, en especial, el inglés en primaria, pues el niño, según diferentes estudios y teorías relacionadas con el aprendizaje, tiene una mayor facilidad de adquirir un segundo idioma en estos niveles, Deprez como se citó en Rueda y Wilburn (2014). Por su parte, Lenneberg (1997) argumentó en su teoría que, para los niños es más fácil adquirir un segundo idioma, donde sus condiciones fisiológicas disminuyen en la edad adulta.

Por otro lado, Myles (2017) analizó que el aprendizaje de una lengua extranjera en el ciclo de primaria es mejor, dado que el niño es estudiante intrínseco para los idiomas. Hecho por el cual, este será más competitivo en ese mundo del conocimiento que exige una comunicación constante con diferentes culturas en aras de obtener mejores posiciones a nivel, personal, social, cultural y profesional. Al mismo tiempo, el autor planteó que, si es cierto que la enseñanza de un idioma en temprana edad resulta provechosa, los objetivos de este proceso deben ser claros, realistas y articulados siempre teniendo en cuenta el contexto de los educandos.

De manera semejante, Muñoz (2014) planteó que los estudiantes más jóvenes adquieren niveles más altos en los procesos de adquisición de una lengua extranjera. Del mismo modo, Granena (2014) vio la edad de los aprendices como uno de los factores detonantes para desarrollar mejor las destrezas a la hora de aprender una segunda lengua, por lo que coincidió con Johnson, Johnson y Newport (1989) en que “*children have an advantage over adults*” (p. 89) Desde el punto de vista de Penfield y Lamar (1957), lo ideal al aprender una lengua extranjera es hacerlo antes de los nueve años, dado que, después de este tiempo, el cerebro se vuelve rígido, hecho que dificulta obtener mejores procesos de aprendizaje.

Sumado a lo anterior, Krashen, citado por Jhonson y Newport (1989), planteó que un niño tiene mayores fortalezas en comparación con un adulto debido al filtro afectivo. Es por esto que, dentro del proceso de aprendizaje de una lengua extranjera en el ciclo de primaria, se debe tener presente ambientes adecuados que tengan en cuenta el componente afectivo, la motivación y la lúdica. De esta forma, se pudo evitar que el educando se sienta cohibido y que genere interés por involucrarse en las diferentes actividades académicas, teniendo en cuenta contextos reales y auténticos donde utilice el idioma inglés como un vehículo que le permita comunicarse.

2.1.2 Enfoque comunicativo

En línea con la enorme necesidad de romper paradigmas en la enseñanza del inglés y desarrollar habilidades comunicativas en los individuos que den cuenta de una formación de calidad, en donde se deje rezagado la sola transmisión de estructuras gramaticales, surgió el Enfoque Comunicativo conocido en inglés como Communicative Language Teaching (CLT). Este, de origen británico, nació como respuesta a la problemática expuesta y tuvo como objetivo que los aprendices puedan tener una verdadera comunicación, donde se parte de contextos reales que denotan significado, tal como lo expone la teoría CLT *“They saw the need to focus in language teaching on communicative proficiency rather than on mere mastery of structures”* (párr. 2).

Es sustancial mencionar el artículo publicado por Raden Fatah State Islamic University Palembang en Indonesia, el cual analizó las posiciones de diversos teóricos tales como Horwitz (2008,) Brown (2001), Finocchiaro y Brumfit (1983), donde se sintetizó que el CLT es uno de los mejores métodos de enseñanza, debido a que se da prioridad a la fluencia y precisión en el uso de la lengua. Además, se puede enunciar que el objetivo de este enfoque fue el desarrollo de la competencia comunicativa, entendida como la capacidad que tiene el ser humano para poderse comunicar de manera correcta en un ambiente determinado. Para Hymes (1982), un individuo era competente cuando adquiere conocimiento, empero, al mismo tiempo, lo pone en práctica.

Por consiguiente, Canale y Swain (1983) comprendieron el acto comunicativo como esa reciprocidad de información social, afectiva, cultural entre dos o más personas, la cual tiene siempre tiene una finalidad al partir de contextos auténticos. De lo anterior, se desprendió que el CLT tenga tanta relevancia para el acto comunicativo, pues no solo basta manejar estructuras de

manera perfecta, sino saberlas emplear con un propósito y contexto determinado. Por otro lado, Desai (2015) describió que, dentro de las características del enfoque, se vislumbra el uso del lenguaje de manera correcta, la autonomía del aprendiz y entornos auténticos para el desarrollo de la competencia comunicativa.

Mientras que, Richards y Rodgers (1986) plantearon en su libro que el CLT no es un método, sino un enfoque; los autores citan a Wilkins (1972) argumentando que la lengua debe ser entendida por los usuarios, dado que les ayuda a expresar sus pensamientos, además, el enfoque comunicativo debe permitir el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas y no solo centrarse en la escritura en inglés. *“Teaching means little more than an integration of grammatical and functional teaching”* (Littlewood, 1981, p. 66).

Avanzando en la posición de los autores, Richards y Rodgers (1986) expresaron que la competencia comunicativa puede ser implementada para desarrollar habilidades en cualquier nivel escolar, por lo que se emplea diversas actividades y ejercicios que promuevan entornos auténticos, donde el educando se vea en la necesidad de utilizar los recursos lingüísticos. Dichas actividades pueden ser pensadas para trabajar en parejas o en grupo, lo ideal es usar la lengua en pro de la resolución de problemas.

Es conviene subrayar que, las actividades propuestas, pensadas bajo el enfoque comunicativo, transfiguraron por completo el rol del educando y educador. En primera instancia, retomando a Richards y Rodgers (1986), los aprendices debían mediar por su propio proceso para evidenciar más el trabajo cooperativo. En segunda instancia, los docentes debían facilitar los canales de comunicación entre todos los participantes, para convertirse en el guía encargado de facilitar la adquisición de la lengua extranjera.

Todo esto confirmó que el CLT originó cambios significativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera, pues surgieron modificaciones en las metodologías, los currículos, el rol de cada miembro del ente educativo e, incluso, se incorporaron nuevos conceptos que enriquecen la teoría, tales como el de Murcia (2008). Esta autora retomó los postulados de Chomsky para argumentar que el proceso de adquisición de una segunda lengua no es un acto aislado, sino, más bien, un proceso en el cual el contexto es fundamental para el desarrollo del acto comunicativo.

En respuesta al postulado de Hymes (1972), Murcia (2008) propuso que dentro de la competencia comunicativa debía estar la “*actional competence*” (p .42). Por tal motivo, se realizaron dos cambios en la terminología que replantearon el concepto de competencia sociolingüística por sociocultural, por lo cual atribuyeron que el conocimiento cultural es fundamental para el uso efectivo de la lengua y, finalmente, el término de competencia gramatical por lingüística que tenga en cuenta los sonidos, léxico, morfología y sintaxis.

En concreto, este enfoque brindó la posibilidad de que los individuos aprenden inglés en contextos auténticos que promueven la interacción entre los sujetos, por ende, los ambientes de aprendizaje, las metodologías, estrategias y recursos deben ser significativos para que el educando pueda enfrentarse a los desafíos del mundo real. En ese orden de ideas, Richards (2006) estableció diversas actividades tales como el juego, que favorezcan la exposición real a la lengua, que tengan en cuenta las necesidades del aprendiz, el contexto cultural y estimulen la creatividad.

Adicionalmente, al llegar a ese punto fue importante resaltar que existen diversos enfoques para la enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera. No obstante, el enfoque comunicativo ha dado muestras de ser uno de los más completos, como se ha evidenciado en las

diversas investigaciones citadas previamente. Por lo tanto, en CLT convergen currículos, metodologías y planes de estudio que impulsan el desarrollo de las habilidades lingüísticas mediante la interacción de los aprendices en contextos auténticos donde se promueve la enseñanza-aprendizaje del idioma extranjero.

De esta forma, se analizó el rol del docente de inglés a la hora de promover en los estudiantes el uso del idioma para comunicarse de manera efectiva, se dedujo que es fundamental escoger una metodología que tenga en cuenta el contexto de los estudiantes, sus necesidades tanto como los estilos de aprendizaje. Todo esto con el objetivo de generar motivación, necesidad de comunicación, autonomía y creatividad con miras a desarrollar una verdadera competencia comunicativa que aporte a los desafíos de la sociedad del conocimiento.

Bajo esta perspectiva, se pudo hablar de la gamificación como una de las estrategias metodológicas propias del siglo XXI que promueve procesos de enseñanza y aprendizaje por medio de la incorporación de mecánicas y actividades concernientes al juego y videojuegos. La gamificación, para Lee y Hammer (2011), tuvo un gran potencial en el ambiente educativo, primeramente, porque los jugadores pasan largas horas desarrollando habilidades para resolver problemas de manera voluntaria dentro del mundo de los videojuegos. En segundo lugar, esta hace uso de la motivación para involucrar a los estudiantes en la resolución de problemas del mundo real.

En conclusión, la propuesta de investigación propuso trabajar la gamificación como estrategia metodológica para fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes de básica primaria del grado quinto mediante el uso del juego de rol Classcraft. Como se indicó, este tipo de metodologías fomentan la motivación e interés del estudiante, ante todo, en los

niños, quienes son los que más disfrutan jugando, lo que favorece a la cooperación y la actividad social (Vygotsky, 1924), características propias del enfoque comunicativo.

2.1.3 Motivación para la enseñanza del inglés

En el proceso de enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua la motivación tiene un papel fundamental, esto se ha evidenciado en cada una de las investigaciones y teorías referentes a la gamificación como estrategia metodológica para la enseñanza del inglés. Por tal motivo, Werbach y Hunter (2012) la vieron como un factor que impulsa a los educandos a realizar cosas por decisión propia. Mientras que, Anderzej, como se citó en Baduvi (2017), argumentó que la motivación genera en los estudiantes un interés por resolver o lograr un objetivo determinado en el campo cognitivo.

Bajo dicha perspectiva, se insistió en que tanto el interés como la motivación han sido objeto de estudio desde el campo de la psicología educativa, por lo que se incorporaron en el ambiente académico y planes de estudios. Ambos constructos generan autonomía y autodeterminación en la consecución de metas de aprendizaje; por lo cual, Magnífico y Olmanson (2013) expresaron que, cuando un educando prioriza el aprendizaje, su finalidad va a poder sortear todas las dificultades y retarse a sí mismo en la consecución de las metas.

Ahora bien, los autores antes mencionados, apoyándose en los postulados de Dweck y Leggett (1988), establecieron que los objetivos expuestos por los educandos dependen en gran parte de las condiciones ambientales, de la motivación intrínseca y extrínseca. Por otro lado, Schlagenhauer y Ambert (2014) llevaron a cabo una investigación en donde se analizaron diversas teorías psicológicas que posibilitan el éxito en un ambiente gamificado. La meta principal del estudio fue comprender y mejorar, mediante estas teorías, el proceso de gamificación, por lo que surge del comportamiento en general y de la motivación intrínseca.

A continuación, se trajo a colación la motivación intrínseca y extrínseca dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera. Partiendo del hecho que la gamificación tiene como finalidad motivar y perfeccionar los comportamientos, se analizó las posturas psicológicas que permiten el proceder de los individuos. En primer lugar, se ubicó la motivación intrínseca, la cual nació a partir del interés personal, la asimilación y el reconocimiento indispensable para el desarrollo social y cognitivo que, según Ryan y Deci (2000), simbolizaron el disfrute y vitalidad en el transcurso de la vida.

En segundo lugar, la motivación extrínseca tiene que ver con esa expectativa o recompensa externa, verbigracia, premios buena calificaciones, evitar castigos; se puede afirmar que esta es opuesta a la motivación intrínseca, dado que las actividades a realizar no nacen de la autonomía del estudiante. De tal manera, Ryan y Deci (2020) argumentaron que la motivación intrínseca no es innata, que depende de factores externos y no se evidencie un goce en las actividades realizadas.

Mientras que, Polanco, como se citó en Morales y Rodríguez (2018), enunció que la motivación extrínseca depende en su mayoría del premio que se recibe a la hora de realizar una actividad determinada. Al mismo tiempo, Lewis (2013), en su aporte a la psicología comportamental, opinó que el comportamiento de un ser humano depende en gran parte del estímulo recibido. La mayoría de los estudios abordados acerca de la motivación en la enseñanza de una lengua extranjera coinciden en que, aunque el aprendizaje debe partir de esa motivación intrínseca, del interés del educando, también es necesario el componente extrínseco para motivar a los alumnos que no cuentan con la primera.

En definitiva, la motivación dentro del proceso de enseñanza de una lengua extranjera es fundamental, por esa razón, Le et al (2020) insistieron en que el rol del docente es un guía que

centra las actividades en los educandos en aras de que estos fortalezcan sus competencias, cuya acción es primordial. Por consiguiente, el educador debe sacar al máximo esa energía que poseen los educandos, sobre todo, en las edades tempranas, crear ambientes donde surja la participación pese a lo difícil que puedan ser los retos, lograr que los estudiantes se involucren y sean autónomos a la hora de evidenciar su resiliencia.

Por otro lado, la motivación ha sido un tema controversial en torno a los contextos gamificados; a lo largo de la investigación se ha observado posturas en favor de ambas, algunos argumentan que los estudiantes juegan sin esperar recompensa de algún hecho por el cual, cuando no existe motivación intrínseca, resulte favorable aplicar componentes de juego como elemento motivante. Asimismo, Muntean, como se citó en De Azevedo (2015), señaló que la gamificación no pretende reemplazar la motivación intrínseca por la extrínseca, más bien, existe una pretensión de acoplar ambas para mejorar los procesos académicos.

Prosiguiendo, Pink (2009) consideró que existen tres tipos de motivación las cuales él nombró como motivación 1.0, esta se necesita para sobrevivir; la motivación 2.0, referente al entorno del ser humano en donde se reciben premios y castigos, es decir, los motivadores extrínsecos y, la motivación 3.0, basada en la intrínseca, la cual establece que el individuo necesita aprender para mejorar sus condiciones de vida. Como consecuencia, el autor definió tres elementos que soportan esta motivación: la autonomía, la maestría y el propósito.

Sumado a lo anterior, Pink (2009) vio la autonomía como ese deseo del ser humano de hacer lo que le gusta, de tener el control sobre lo que hace, por lo que mejora la comprensión y los niveles de desempeño frente a lo que se hace “*A sense of autonomy has a powerful effect on individual performance and attitude*” (p. 30). La maestría involucró el nivel de entrega que se tenga en la consecución de una meta para ser cada día mejor y, por último, está el propósito, en

otras palabras, es la meta, hacer algo que resulte significativo, asumir desafíos en pro del bien común e individual, ilustrado en que el educando quiera asistir a las clases de inglés sin quejarse por ir al colegio “*Purpose provides activation energy for living*” (Csikszentmihalyi como se citó Pink, 2009, p .43)

Es importante señalar que, el propósito, como elemento también hace parte de la teoría del Flow. Dicha teoría fue planteada por Csikszentmihalyi (2014) y describió al flujo como ese estado ideal de adquirir la felicidad, una condición subjetiva que se produce cuando los individuos se incorporan de manera absoluta en una actividad, por lo que olvidan todo a su alrededor “*It is what we feel when we read a well-crafted novel or play a good game of squash, or take part in a stimulating conversation*” (Csikszentmihalyi, 2014, p. 230).

Lo cierto es que, un individuo en estado de Flow se iba a sumergir por completo en la actividad propuesta, la participación era constante cuando se observó un desarrollo enorme en las capacidades. Adicionalmente, Csikszentmihalyi (2014) manifestó que, un ser humano puede llegar a olvidar sus problemas cuando se concentra de manera total en esas actividades que le resultan estimulantes, por lo que llega a usar el máximo de las habilidades para satisfacer una necesidad al tener siempre el control del medio en que él está. Por tal motivo, Ítem, el autor, manifestó que el modelo más representativo de flujo es el juego y que este es la manera más usual de la acción lúdica.

Según estos fundamentos, se buscó implementar un método gamificado en donde el educando logre el estado de Flow en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés.

Considerando así el asunto, se tuvo presente que se deben generar experiencias significativas, fomentar la autonomía del estudiante, establecer objetivos precisos, permear un equilibrio claro entre los desafíos y habilidades y, en última instancia, brindar retroalimentación inmediata en

cada una de las actividades realizadas, como comentó Csikszentmihalyi (2014), lo más importante es que los estudiantes se sientan tranquilos y disfruten cada actividad.

2.1.4 Las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés

Es fundamental hacer mención de las TIC aplicadas a los procesos educativos como es sabido, dichas tecnologías o herramientas permean las barreras existentes en cuanto a comunicación, lo que facilita la interacción de la sociedad, pues, mediante su uso, la información es procesada de manera fácil e inmediata, las herramientas tecnológicas posibilitan digitalizarla y ayudan a diversos contextos, en especial, en el campo educativo.

Adicionalmente, la implementación de las TIC ha transformados los entornos escolares, en la visión de Rodríguez (2019), dichas herramientas permitieron introducir nuevos contenidos, metodologías y la integración de diversas áreas del conocimiento. Bajo esta perspectiva, diversos estudios coincidieron a la hora de catalogarlas como herramientas transformadoras que promueven la mejora de los aprendizajes, la creatividad y la motivación de los educandos. Por tal motivo, Morales et al. (2019) contemplaron que es posible obtener procesos de calidad educativa que comienza de la integración de los componentes pedagógicos y la transmisión de conocimiento con miras a fortalecer la educación.

De esta forma, la implementación de las TIC en el campo educativo ha permitido que las nuevas generaciones se involucren aún más en los procesos educativos, dado que, al mismo tiempo, han impulsado a los docentes a capacitarse con miras a usar las herramientas tecnológicas para el fortalecimiento de los aprendizajes. De igual manera, Molina et al. (2019) afirmaron que los entes educativos deben responder a los actuales desafíos, por lo que hace planeaciones que contemplen factores como la transversalidad, retroalimentación y la integralidad.

En concreto, Molina et al. (2019) resaltaron la importancia de estar en constante actualización sobre el uso de las TIC aplicadas al contexto educativo, puesto que en la actualidad las didácticas no pueden ser concebidas sin la implementación de estas como muestra la observación de metodologías como la *Blending learning* o gamificación. En relación, Latorre et al. (2018) enunciaron la relevancia de actualizar los sistemas educativos a la vanguardia de los procesos digitales en contextos globales, lo que hace de los educandos individuos competentes en la sociedad en red o del conocimiento.

2.1.5 La gamificación en el aprendizaje del inglés

Considerando la gran importancia que tiene la gamificación en esta investigación, es indispensable describir su concepto y retomar diversas posturas referentes a este tema que sin duda sustentan el trabajo investigativo. Por ende, es indispensable comprender de dónde se origina y cómo ha evolucionado la gamificación a través de los años, así como todos los aportes concretados para el campo de la educación. En esta investigación se buscó implementar el videojuego Classcraft como estrategia metodológica para fortalecer las habilidades comunicativas de los niños de quinto de primaria en el área de inglés, teniendo en cuenta que este es catalogado como herramienta gamificada.

Por lo anterior, se definió la gamificación, según Chou (2014), quien sostuvo que la gamificación es el arte de crear y conseguir diversión a la hora de emplear elementos característicos de los juegos en quehaceres de la vida real. El autor consideró que la gamificación es un proceso al que ha denominado diseño centrado en el ser humano, el cual, sin duda, mejora la motivación y tiene en cuenta todas las emociones y sentimientos del individuo.

Ahondando en el tema, Chou (2014) relató que el nombre de gamificación proviene del mundo del juego, el cual alude a que este tipo de industrias fueran las primeras en centrarse

en el ser humano, debido a que los juegos tienen como único fin satisfacer las necesidades de los humanos, mantenerlos ocupados, felices y divertidos. Mientras que, Koster (2004), por su parte, dejó entrever que los juegos de manera tácita instruyen una obra de arte que modifica cerebros.

Desde el punto de vista de Bartle (2011), hablar de gamificación era hacerlo desde un concepto bastante antiguo; en primera instancia, era hacer un juego de algo que no lo era y en el presente es transformar un juego en algo que no lo sea. Para el autor, gamificar era utilizar patrones de estos en contextos diferentes y aludió que las tareas lúdicas no lo son como tal, por lo cual, a diferencia de los juegos, no va a haber pérdida; además, resaltó que uno de los aspectos claves de la gamificación son las recompensas.

Por otro lado, Bartle (2011) estableció la disimilitud en torno a las recompensas intrínsecas al argumentar que estas son inherentes a una tarea, mientras que las recompensas extrínsecas se obtienen mediante la ejecución de un trabajo en sí para ilustrar los puntos. Al mismo tiempo, Bartle (2011) fijó su postura al expresar que la gamificación suele ser un engaño o cohecho en donde se otorga un premio por actuar de la manera en que los diseñadores quieren.

Recapitulando a Chou (2014), los juegos lograron captar la atención y mantener a los individuos ocupados por largo tiempo, lo que desarrolló, al mismo tiempo, la creatividad y el trabajo colaborativo. Por consiguiente, el autor consideró que la gamificación es capaz de lograr grandes mejoras en la vida de las personas, que si un juego se vuelve adictivo puede resultar más fructífero; a medida que se pasa más tiempo en una actividad de manera voluntaria, los desempeños en cualquier contexto se fortalecerán para enfrentar los desafíos del mundo.

Desde el punto de vista de Contreras y Eguía (2017), la noción de gamificar provino de la enseñanza que imparten los juegos, cada uno de los elementos que la conforman estimulan al individuo a desarrollar actividades que, aparte de generar satisfacción, mejoran los

aprendizajes. De esta manera, se observó cómo la gamificación se ha incorporado de manera plausible en la sociedad; según la autora antes mencionada, esta utilizó elementos estéticos y estratégicos que ayudan a crear entornos donde las emociones presentes invitan a enfrentar y superar desafíos existentes.

Asimismo, avanzando en la investigación, se encontraron posturas como las de Werbach y Hunter (2012), quienes definieron la gamificación como la implementación de técnicas y elementos de juegos en contextos que difieren al juego en sí. De igual forma, se recalcó que tanto los elementos como las técnicas de juegos son fundamentales para crear todo un sistema donde se pretende que los jugadores se involucren, motiven en el desarrollo de una actividad planeada por el diseñador con el fin de lograr un objetivo específico.

En efecto, los elementos y las técnicas han resultado fundamentales para la enseñanza y han contribuido a conceptualizar el término de gamificación según Kapp (2016). Este, a su vez citó a (Kapp 2012) y puntualizó la gamificación como el proceso que incorpora diversos elementos centrados en el juego, tales como la mecánica, el pensamiento y la estética con la finalidad de comprometer, motivar, estimular el aprendizaje y la resolución de problemas. Del mismo modo, Kapp (2016) planteó que la gamificación puede ser estructural y de contenidos, teniendo en cuenta que es un término extenso.

En ese orden de ideas, la gamificación estructural, acorde a Kapp (2016), implementó los elementos del juego en contextos académicos y argumentó que, el hecho de que la evaluación sea constante y en un periodo auténtico, esta provee una información verídica acerca del proceso del aprendizaje en cuanto a la adquisición de conocimiento. A esto, se suma que, debido al proceso continuo de aprendizaje, es posible establecer las fortalezas y debilidades de los educandos.

En lo que respecta a la gamificación de contenido, Kapp (2016) se refirió a la implementación de los elementos de juego aplicados a contextos académicos, en los cuales se modificó el contenido para hacerlo semejante a un juego. Como caso típico, se añaden componentes como historias, personajes, fantasía con el objetivo de motivar al educando para que este se involucre en los procesos educativos fortaleciendo sus desempeños. El autor resaltó, de igual manera, los beneficios que la tecnología le ha venido aportando a la gamificación a la hora de obtener información inmediata o retroalimentación acerca de los desempeños obtenidos durante el proceso.

Con todo y lo anterior, Kapp (2016) argumentó que la tecnología ha sido favorable para la gamificación, viendo, así como un educando puede tener diversas oportunidades a la hora de realizar una actividad específica sin sentir vergüenza. En consecuencia, se puede jugar cuantas veces sea posible, escoger el nivel juego, personalizarlo, hacerlo en pares, de manera individual o con la computadora. En definitiva, la gamificación permite sumergirse en la consecución de una actividad teniendo en cuenta habilidades y retroalimentaciones oportunas que le permita al educando evaluar su propio proceso.

Por otro lado, a juicio de Lee y Hammer (2011), la gamificación se apoderó del mundo mediante las diferentes dinámicas mecánicas que incentivan conductas positivas anheladas. Los autores describieron que esta sin duda tiene una gran capacidad de transformación, en donde los educandos invierten horas de manera deliberada en la resolución de problemas inmersos en los contextos gamificados. De esto se desprendió el fomento de cualidades como la persistencia y creatividad que, sumadas al factor motivación, permiten enfrentar los desafíos del mundo real sobre todo en el contexto educativo.

Asimismo, Lee y Hammer (2011) consideraron relevante establecer los usos vigentes de la gamificación, así como la facultad que estos tienen en el campo educativo. Por tanto, los autores manifestaron que es importante entender que la gamificación, junto con sus elementos, elevan el aprendizaje si se tiene en cuenta las necesidades de la población y cuáles son las dificultades a las que se les pretende dar solución, es decir, no es gamificar por simple furor, es tener en cuenta todo el contexto de la población para diseñar un sistema que responde a los problemas existentes.

De esta manera, Lee y Hammer (2011) contemplaron que la gamificación puede resultar significativa en el componente cognitivo, social y emocional que, además, le da posibilidad al estudiante de desarrollar las competencias propias del siglo XXI. A tal punto, estos se pueden involucrar en las actividades propuestas dentro del sistema gamificado, pues los educadores cuentan con una gama de herramientas atractivas para impulsar el aprendizaje. Por lo tanto, se dejaría de lado prácticas tradicionales, las cuales resultan obsoletas y poco atractivas para la sociedad del conocimiento.

Así pues, profundizando la conceptualización de gamificación, Huotari y Hamari (2017) se refirieron a esta como método que favorece una determinada función mediante la ludificación. Mientras que, Ordas (2018) expresó que tiene que ver con la resolución de problemas de la vida real desde una mirada lúdica, otro ángulo. A razón de esto, la autora enfatizó la importancia de que en un contexto gamificado se debe conocer a cabalidad, cuáles son los mecanismos que generan diversión, resiliencia y los procesos de aprendizaje tanto cognitivos como conductuales.

Hay que mencionar, además, que Ordas (2018) hizo énfasis en que los juegos favorecen el aprendizaje, el cual se obtiene mediante una metodología divergente, la cual facilita la participación, el empoderamiento, la resolución de problemas y experiencias significativas que

contribuyen al cambio de actitudes y comportamientos, la generación de satisfacción y alegrías al sentirse involucrados en ambientes que propician la interacción social, el pensamiento crítico, la curiosidad, todo esto unido con el objetivo de resolver problemas de la vida diaria.

Simultáneamente, Zichermann y Cunningham (2011) enunciaron los grandes beneficios que la gamificación ha traído, lo que influyó cada día en los diversos entornos laborales, deportivos, culturales y académicos, en donde resultó beneficiosa hasta para aprender un idioma. De ahí que, aseguraron que la gamificación ha transformado la manera de interactuar, por lo cual se le anticipa a esta un gran futuro, en el cual la diversión tendrá un rol fundamental. Teniendo en cuenta lo anterior, esta es definida por los autores como el proceso que invita a resolver problemas mediante mecánicas de juego.

Por otro lado, McGonigal (2011) opinó que en la actualidad las estructuras de los juegos han cambiado considerablemente, por ejemplo, se pueden ver como los usuarios juegan sin ninguna instrucción, estos exploran a medida que juegan, se aprende a partir de la observación, hecho que resulta gratificante para los usuarios, por lo que se puede observar la cooperación y la persistencia pese a las tareas difíciles. También, McGonigal (2011) señaló que el hecho de que se innove todo el tiempo posibilita tener en cuenta las habilidades del siglo XXI, lo que evidencia una generación líder, crítica y creativa que les apuesta a los futuros desafíos de la sociedad.

De manera similar, Deterding (2012) compartió la idea de que la gamificación parte de la implementación de elementos de juegos en ambientes que no se asemejan a este. De la misma forma, el diseñador expresó que, en primera instancia, los estudiantes mejoran su atención y se ven motivados cuando realizan actividades significativas que enriquecen las prácticas educativas. En segunda instancia Deterding (2012) argumentó que la gamificación tiene un gran

potencial y que es necesario conocer las necesidades de los usuarios para poder lograr procesos satisfactorios, debido a que esta proporciona datos de la vida real.

Así pues, Kim (2015) sostuvo que los entornos gamificados sin duda favorecen los ambientes de aprendizaje, debido a su gran capacidad de motivar e involucrar a los jugadores en actividades específicas, por lo que llegan al punto de modificar conductas. De igual manera, el autor continuó su exposición y planteó que la gamificación permite la superación personal de los individuos al tiempo que se divierten, por tal razón, se deben tener objetivos claros, conocer bien el contexto y los contenidos que se quieren abordar en el ambiente gamificado para poder lograr los objetivos propuestos.

Por otro lado, Fuchs et al. (2014) describieron el proceso de gamificación como la incorporación de elementos de juegos en contextos ajenos a este, lo cual destacó que este técnico lo que en realidad busca es la regulación del comportamiento de los individuos mediante reglas precisas. De igual forma, se argumentó que los videojuegos contribuyen al proceso de gamificación, por lo que el diseño del sistema gamificado debe partir de conocer bien a los usuarios para establecer los sistemas de premios o sanciones que influyen de una u otra manera en el actuar del jugador.

Aprender inglés hoy en día, pese a los innumerables recursos con los que cuenta la sociedad del conocimiento, para la mayoría de los estudiantes se ha convertido en un verdadero reto. Teniendo en cuenta lo anterior, la perseverancia, valentía y motivación juegan un rol fundamental. De ahí que, la propuesta en curso contempló implementar el videojuego Classcraft considerando que Kapp 2012, como se citó en Kapp (2016), manifestó que implementar componentes y pensamientos de juego involucran y motivan al individuo, lo que les permite la resolución de problemas y la mejora en los aprendizajes (Huotari y Hamari, 2012).

2.1.5.1 Técnicas de la gamificación

Dentro de todo proceso de gamificación, debe existir una serie de elementos que le brindan la oportunidad a todos los actores del sistema de lograr los objetivos establecidos en la propuesta gamificada. Estos elementos tienen como finalidad llamar la atención, motivar y permitir avanzar durante el proceso. Por ende, se destacaron las mecánicas, dinámicas y los componentes. Paralelamente, es menester resaltar, de la misma manera, las categorías de jugadores y modos de juego.

Figura 3.

Técnicas de la gamificación



Fuente: Diseño Propio.

2.1.5.2 Mecánicas de un sistema gamificado

Ahora, resultó interesante traer a colación las mecánicas de juego, las cuales generan motivación e incrementa el compromiso de los actores a través de la obtención de metas claras que sin duda otorgarán un reconocimiento a los jugadores. Cada uno de estos elementos tienen un propósito específico que le da gran valor al contexto gamificado. Para Werbach y Hunter (2012), las mecánicas representaron los componentes esenciales del juego permitiéndole al diseñador controlar el sistema y al jugador.

Por tal motivo, las mecánicas orientan al jugador y lo obligan a salir de esa zona de confort para introducirse en el sistema gamificado, según Zichermann y Cunningham (2011). Además, los autores expresaron que, cuando las herramientas que conforman la mecánica son implementadas de manera correcta se obtendrán procesos significativos.

- **Puntos:** en un contexto gamificado, los puntos son fundamentales y se han venido utilizando desde tiempo atrás, no solo en videojuegos, como, por ejemplo, deportes como el fútbol. Los puntos representan perder o ganar y se otorgan cuando se culminó de forma satisfactoria una tarea dentro de un juego específico, aseveró Zichermann y Cunningham (2011). De tal forma que, Werbach y Hunter (2012) vieron a los puntos como el factor que motiva a las personas a hacer las cosas. En primera instancia, Werbach y Hunter (2012) aclararon que los puntos le permiten al jugador conocer su desempeño, definir niveles, realizar retroalimentaciones de manera instantánea, evidenciar los progresos y, en segunda instancia, le dan la posibilidad al diseñador de evaluar si su creación está acorde con los objetivos planteados.

- **Niveles:** en la gamificación, los niveles orientan acerca del avance que se adquiere mediante la experiencia gamificada. Estos le dan la posibilidad al jugador de saber dónde se encuentra ubicado a lo largo del juego. Dicho con palabras de Zichermann y Cunningham (2011), los niveles permiten determinar la dificultad, el elemento principal y la magnitud del sistema del juego
- **Tabla de clasificación:** para Chou (2014) hicieron parte de los elementos de juego y su función fue la clasificación de los jugadores teniendo en cuenta los criterios específicos de cada sistema; estas deben estar bien diseñadas para que puedan lograr motivar a los usuarios. Al respecto, Zichermann y Cunningham (2011) señalaron que el objetivo de estas tablas de clasificación es cotejar, de manera simple, mediante este recurso, pues se observó y entendió sin ningún problema el sistema de clasificación
- **Insignias:** Werbach y Hunter (2012) concibieron las insignias como la más clara representación de los puntos, estas se pueden obtener al llegar a determinado nivel. Por tal motivo, Zichermann y Cunningham (2011) argumentaron que los individuos se ven motivados frente a la adquisición de insignias, pues pueden representar el logro de metas y el constante progreso.
- **Onboarding:** cumple el rol de involucrar a los nuevos aprendices en acto de gamificación y lograr que estos avances con éxito en el proceso. En palabras de Zichermann y Cunningham (2011) es incorporar con mucho cuidado a un inexperto en el sistema para que este avance de manera sobresaliente.
- **Bienes virtuales:** Teixes (2015) definió a estos como pertenencias, objetos intangibles que se compran o ganan para ser implementados en el juego. Pueden

dividirse en varias clases y van desde armas, prendas de vestir, objetos decorativos, pistas, hasta bienes reales como la compra de pasajes de avión.

- **Desafíos y misiones:** Zichermann y Cunningham (2011) enunciaron que estas dinámicas ilustran a los jugadores acerca del actuar en el contexto gamificado, lo que le da sentido al juego.
- **Retroalimentación:** Zichermann y Cunningham (2011) consideraron que es una de las mecánicas más fáciles y que la finalidad es informar a los usuarios cuál es su desempeño en el juego. Por lo tanto, se debe hacer en tiempo real y continuo para que el jugador pueda ir observando su progreso en la actividad, de acuerdo con Teixes (2015).
- **Scaffolding:** a juicio de Kumar (2013), el andamiaje le permite al usuario esquivar los errores e ir obteniendo una sensación de logro, a medida que más se involucren el sistema gamificado se obtiene más experiencia. Este es una forma de ayudar al usuario subido, empero, sin experiencia a evitar errores y tener una sensación de logro positivo. Un producto podría revelar cada vez más funciones a medida que el jugador gana más experiencia en el uso del producto.

2.1.5.3 Dinámicas de la gamificación

A continuación, Werbach y Hunter (2012) consideraron que las dinámicas se ubican en el nivel más elevado de conceptualización, mientras que, desde otra perspectiva, Zichermann y Cunningham (2011) asumieron las dinámicas como la forma en que los jugadores se comportan en la experiencia gamificada. Estas motivan y agitan al individuo para que se atreva a enfrentar los diferentes desafíos, necesidades y deseos. Entre las dinámicas más implementadas, se encuentran: recompensa, status, logros, expresión, competición y altruismo.

- **Recompensa:** Teixeira (2015) agregó que estas se adquieren después de haber cumplido una determinada tarea a cabalidad; son objetos de valor que se otorgan con la finalidad de que el individuo repita el comportamiento evidenciado en el sistema gamificado.
- **Status:** en lo que concernió a Teixeira (2015), el *status* se refiere a la posición obtenida, ya sea un título o un logro, es el reconocerle al jugador el nivel alcanzado en el juego, el prestigio ganado; por ende, el sistema gamificado debe dar cuentas del *status* en el que se encuentra el individuo mediante medallas, trofeos, niveles etc.
- **Logros:** Bartle (1996) mencionó que, en un contexto gamificado, siempre los usuarios tienen metas claras por obtener. Para Teixeira (2015), los logros podrían ser representaciones reales o virtuales de qué grado de dificultad tiene cada objetivo.
- **Expresión:** desde la opinión de Teixeira (2015), este concepto tiene que ver con autodescubrirse, el juego posibilita que los participantes se identifiquen a sí mismos buscando su autonomía y originalidad.
- **Competición:** Werbach y Hunter (2012) señalaron que este término se refiere a cuando un individuo o grupo gana o pierde. Teixeira (2015), por su parte, la definió como factor de motivación que permite comparar desempeños y probablemente la mejora de resultados.
- **Altruismo:** relacionado con la obtención de bienes o servicios sin obtener una recompensa inmediata, para Teixeira (2015), este aspecto era importantísimo, dado que motiva y mantiene al jugador involucrado dentro del sistema esperando retribuir algún favor.

2.1.5.4 Componentes de la gamificación

Los componentes dentro de un juego, según Werbach y Hunter (2012), son las precisas instancias de las mecánicas y dinámicas. Es decir, la materialización de lo que se pretende en el juego mediante estas.

Figura 4.

La gamificación y sus componentes



Fuente: Diseño Propio.

- **Avatars:** son la representación visual de los jugadores, de acuerdo con Werbach y Hunter (2012). Según Teixes (2015), el usuario puede ir mejorando a medida que progresa al emplear los objetos gráficos que le aporta el juego.
- **Insignias:** Kumar (2013) afirmó que estas brindan refuerzos positivos mediante logros virtuales.
- **Luchas con el jefe:** son retos que presenta el sistema al final del juego con una mayor complejidad, según Werbach y Hunter (2012).
- **Colecciones:** es la acumulación de medallas u objetos. Para Zichermann y Cunningham (2011) eran uno de los instintos más poderosos del individuo es el acto recolectar.
- **Combates:** diferentes batallas que se mantiene de manera virtual en tiempos reducidos.
- **Desbloqueo de contenidos:** es la disposición de elementos que se adquiere al lograr una meta, Werbach y Hunter (2012).
- **Regalos:** bajo el punto de vista de Werbach y Hunter (2012), estas eran oportunidades para intercambiar recursos. Mientras que, para Zichermann y Cunningham (2011) los regalos hicieron parte de una cultura mundial, sobre todo, en países como Corea y China.
- **Conquista:** hace referencia a elementos predefinidos con metas claras y recompensas, Werbach y Hunter (2012).
- **Social graphs:** presentación dentro de un sistema gamificado de los jugadores, Werbach y Hunter (2012).

- **Equipos:** un grupo de individuos que trabajan por un objetivo común, Werbach y Hunter (2012).

Adicionalmente, es importante destacar que, la estética en el sistema gamificado va relacionado con las emociones que el juego provoca en el espectador, cada experiencia y sentimiento que surgen a partir de este; dentro de estas, se destacaron, según Teixes (2014), la fantasía, el reto, descubrimiento, las limitaciones, emociones, el progreso y la narración, la cual, según Werbach y Hunter (2012), consistió en una narración continua que facilita la comprensión del juego e invita al educando a sumergirse en la actividad.

2.1.5.5 Tipo de jugadores en sistemas gamificados

Ahora, se hace interesante interpelar, ¿qué motiva a las personas a jugar?, tomando las concepciones de Zichermann y Cunningham (2011) y McGonigal (2011), lo cuales hicieron referencia a una de unas de las teorías de trabajo y expresaron que, en la mayor parte de los casos, los individuos juegan por dominio, diversión, desastres y socializar. No obstante, se debe recalcar que la gamificación no es lo mismo que un diseño de juegos a pesar de que coinciden en la importancia que tienen los participantes. En otras palabras, en ambos casos, conocer al tipo de jugador, su entorno y gustos favorece la satisfacción de sus necesidades.

Bajo esta perspectiva, Kumar et al. (2020) enfatizaron que la gamificación, cuando es aplicada al sector empresarial, permite entender las preferencias de los individuos; además, citaron a Richard Bartle para mencionar las categorías en que los usuarios juegan, las cuales son triunfador, explorador, socializador y, por último, el asesino. Resaltaron que estas son flexibles y que un jugador puede evidenciar más de una a pesar de tener su preferida.

De estas circunstancias, Bartle (1996) postuló en su teoría que todos los individuos inmersos en mundos virtuales, pese a jugar por diversión, tienen diferentes posturas sobre lo que

puede a llegar a ser divertido o no. El autor consideró que sobresalen dos puntos de referencia, donde, el primero, es la forma de tratar con los participantes del mundo virtual y, el segundo, corresponde con la manera de actuar. De lo anterior, se procedió a definir los tipos de jugadores basados en la teoría de Bartle (1996).

Tabla 6.

Tipos de jugadores: Bartle (1996)

Asesino	Triunfador	Socializador	Explorador
			

Nota. Elaboración propia adaptada de Teoría de Bartle, 1996.

- *Achiever*: a este tipo de jugadores llamados triunfadores les gusta alcanzar el éxito al obtener la posición más alta dentro del juego.
- *Explorer*: el objetivo primordial de los exploradores es tratar de saber todo lo relacionado con el mundo virtual, cómo funciona, buscar pistas, etc.
- *Socializer*: como su nombre lo indica, estos son los típicos jugadores que les encanta socializar, entablar conversaciones, pertenecer a grupos y ayudar a los que lo necesiten.
- *Killer*: este último grupo, los asesinos, tienen semejanza con los triunfadores, dado que les gusta ganar medallas, puntos, etc. No obstante, pasan por encima de los otros

jugadores y sienten satisfacción al ver que los otros pierden, ya sea por ganar una reputación negativa o positiva.

En resumidas cuentas, Bartle (1996), en la teoría de tipos de jugadores, brindó un gran soporte para el mundo de la gamificación, dado que, de acuerdo con esta, se pueden diseñar las actividades según las características de cada uno, así como el factor de diversión.

Adicionalmente, Bartle hizo énfasis en que, si la teoría es bien entendida, esta puede garantizar ambientes virtuales exitosos en donde se logren maravillosos resultados producto de los buenos diseños.

2.1.6 El rol del juego en el proceso de enseñanza

A continuación, se pone en manifiesto la conceptualización de juego y su importancia en el contexto educativo basada en algunas teorías existentes, así como la importancia que este ha tenido en el desarrollo integral del niño. El juego se ha constituido como una actividad primordial para el desarrollo integral de las personas. Por tal motivo, Gross (1992) vio en este un detonante para el desarrollo de pensamiento y Vygotsky 1994 lo percibió como una actividad social.

El juego es algo que todas las personas pueden hacer desde pequeños, es algo inherente a la sociedad y a las diferentes culturas. En tal sentido, Einstein, citado por Koster (2004), expresó que jugar es la mejor forma de investigar. Por su parte, McGonigal (2011) consideró que esta actividad es la manera voluntaria de vencer obstáculos, además, el juego puede llegar a convertirse en una poderosa herramienta para los individuos (Deterding, 2012).

En efecto, Werbach y Hunter (2012) consideraron que los juegos pueden ser implementados para el desarrollo de habilidades en el mundo real, por lo que argumentaron que, mientras exista motivación, nadie se negará a realizar una actividad específica. Por otro lado,

Bruner (s.f.) enunció que el juego evita el estrés del fracaso, pues ayuda al niño a no sentir frustración y que es bueno para iniciar procesos de exploración.

De tal manera, Bruner (s.f.) declaró que, sin duda alguna, el juego influye en el crecimiento, que la experiencia otorga placer y sensación de superioridad, especialmente, el juego entretiene y emociona, hecho por el cual se vencen obstáculos por diversión. Mientras que, Briton (2017) hizo referencia al juego como una actividad placentera, la cual se hace de manera voluntaria, al mismo tiempo, facilita la resolución de problemas, creatividad y desarrollo de habilidades.

Así pues, Briton (2017) reforzó la idea de la importancia del juego en edades tempranas, por lo que argumentó que facilita el aprendizaje de nuevas ideas, así como la adaptación social y emocional. Del mismo modo, Huizinga (1983), como se citó por Espinosa (s.f.), sostuvo que el juego es cimiento de la cultura. En lo que respecta a Caillois (1986), la palabra juego designó libertad, creación, alegría y diversión, pero, ante todo, según el autor, fue un acto voluntario que se realiza porque se desea. En este acto, el jugador decide qué juega, cuándo inicia y termina.

Dicho de otro modo, según lo expuesto, un individuo es autónomo por completo cuando juega. Ahondando un poco más, acerca del tema, Caillois (1986) continuó su discurso sosteniendo que, en todos los juegos de habilidad, el participante tiene siempre el riesgo de fallar y es esto lo que lo hace interesante. Lo cierto es que, en palabras de Caillois (1986), cuando un juego no presenta posibilidad de fracasar o sorpresas, pierde su esencia y deja de ser atractivo.

Asimismo, Bailey (2006) hizo referencia al juego en la vida de un niño y expresó que el este no puede dejar de jugar, puesto que aprenden con cada actividad que realizan, tienen una gran imaginación, les gusta explorar, crear y el juego permite el desarrollo del cerebro. También,

Bailey (2006) enfatizó que, cuando los niños juegan desarrollan sus habilidades sociales y controlan sus sentimientos, lo que favorecen la autonomía y cooperación.

Por último, Anderson-McNamee y Bailey (2010) calificaron al juego como factor esencial en el desarrollo de los niños, este los ayuda a la resolución de problemas, facilita la comunicación. Los autores coincidieron en que el juego es esencial para el aprendizaje. A estos beneficios, se le sumó el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas y cognitivas.

2.1.7 Los videojuegos en el campo educativo

Como se ha venido manifestando a lo largo de esta investigación, las nuevas tecnologías, sin duda, han irrumpido en el mundo educativo, por lo que han forzado a los educadores a replantear las metodologías existentes con miras a encajar en una sociedad cuya característica principal es el uso de las TIC. De acuerdo con Medialdea (2019), los videojuegos eran una de esas herramientas que llegaron para transformar la educación y quedarse. Por tal razón, los docentes deben involucrarse más en este contexto con la finalidad de mejorar los ambientes educativos, puesto que, como manifestó McGonigal (2011), los videojuegos pueden transformar el mundo e incluso hacer mejores personas.

Un videojuego, según la enciclopedia cubana EcuRed, es un *software* elaborado para entretener, donde la interacción entre los participantes con un dispositivo electrónico es fundamental. Los dispositivos pueden variar desde un teléfono móvil hasta una computadora. Por ende, a todos los juegos digitales interactivos se les considera videojuegos. Estos pueden ser fáciles y complejos; lo cierto es que, basándose en las teorías e investigaciones revisadas, contribuyen bastante al entorno educativo. Por tal motivo, Groff et al (2016) expresaron que, de la manera como el educador implemente el juego dependerá el éxito en el proceso de aprendizaje.

Sumado a lo anterior, no se le puede dar la espalda a la tecnología, entre estas, a los videojuegos. De ahí que, a raíz de la importancia que tienen en el mundo educativo, se pretende usarlos como recurso metodológico para fortalecer las habilidades comunicativas en el área de inglés. Adicionalmente, Kulman (2016) señaló que los videojuegos y las diferentes tecnologías han posibilitado nuevas formas de enseñanza.

Como se ha indicado, los videojuegos, debido a sus características, tienen un gran potencial en la vida social, emocional y académica gracias a sus propiedades, como la retroalimentación y la adecuación de los retos, teniendo en cuenta el nivel de dominio en palabras de Kulman (2016). De igual forma, el autor citó que los videojuegos motivan al educando, facilitan los procesos comunicativos e, incluso, favorecen los aprendizajes de los niños con necesidades educativas especiales.

Desde el punto de vista de Brown et al. (2013), los videojuegos condujeron a que los estudiantes participen y disfruten en una determinada tarea de aprendizaje de manera voluntaria, hecho que conlleva al éxito académico. Esta estrategia, a diferencia de los métodos tradicionales, ha demostrado, según el autor, que ha elevado los niveles de interés de los aprendices, incluso fuera del entorno educativo. Por tal motivo, Barany (2013) enunció que los videojuegos son una herramienta favorable para el proceso de aprendizaje.

De acuerdo con Vargas (2020), a nivel mundial, la industria del *gaming* se incrementó. sobre todo, en Colombia después de la pandemia, dado que, al reducirse la vida social, la tecnología pasó a tener un papel primordial en las familias. Al respecto, la empresa Big data, Sinnetic, como se citó en Vargas (2020), realizó un estudio donde se apreció que, de 1,8 millones de jugadores activos se pasó a 2,1 millones. De igual forma, se planteó que los juegos

móviles en celulares aumentaron un 14 %; un 16 % los videojuegos de consola; los juegos de CD un 8 % y los juegos online un 17 %.

Análogamente, Rosgaby (2021) estableció que, entre enero de 2020 y enero de 2021, el crecimiento digital en Colombia fue del 11 %, de los cuales se destacan el uso de consolas de videojuegos con un 31,5 %. Ahondando un poco más al respecto, el Ministerio de las TIC viene desarrollando una serie de estrategias para promover la implementación de videojuegos en el país, ejemplo, los Vivelab, que son laboratorios para capacitar a personas en su creación y manejo. Se argumentó que las personas aman los videojuegos por la realidad virtual que ofrecen y que, a diferencia de los medios tradicionales, permiten una interacción y comunicación directa.

Efectivamente, Poveda (2018) sostuvo que las características de cada generación son distintas debido al constante progreso de la tecnología y educación. En este sentido, la implementación de videojuegos como estrategia metodológica puede considerarse apropiada si se tiene en cuenta que estos generan entornos atractivos y lúdicos que promueven el aprendizaje. A su vez, Poveda (2018) indicó que esta metodología es proactiva, motiva y potencia el desarrollo de habilidades y la resolución de problemas.

Por otro lado, González y Quero (2016) plasmaron que la educación necesita ser repensada para aportarle herramientas que contribuyan al nuevo estilo de vida de la actual sociedad, pues los juegos se caracterizan por sumergir a los estudiantes en un mundo imaginario con actividades interactivas que, sin duda, promueven la creatividad, el desarrollo de habilidades y conocimientos en contextos diferentes a los tradicionales.

Aprender mediante estos, bajo la mirada de Cacheiro y González (2016), supuso diversión, motivación, compromiso y participación, pero, sobre todo, aprendizaje. De tal manera

que, McGonigal (2011) insistió que los juegos mejoran la experiencia humana, transforman los entornos, vigorizan, brindan positivismo y satisfacción. Al mismo tiempo, los puntos, niveles y logros incentivan a trabajar en favor de las cosas que son agradables. Siendo esta las razones por las cuales se pretende implementar el videojuego para fortalecer los niveles de inglés.

2.1.8 Classcraft, el juego de rol que ludifica la enseñanza

Ahora, resulta preponderante hablar del videojuego Classcraft, el cual fue creado por Shawn Young en el año 2013 y surgió como una aplicación que le da posibilidad a los docentes de direccionar el juego de rol, donde los educandos recrean diferentes personajes. La web del maestro (2020) enunció que Classcraft ha sido empleado en el campo educativo y ha transformado las prácticas de enseñanza, lo que ha favorecido el trabajo en equipo, la colaboración y el comportamiento de los educandos.

Con esto en mente, se pudo enunciar que las clases magistrales han quedado relegadas, en este nuevo entorno el educando es el epicentro en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Cabe resaltar que Classcraft es un videojuego de hazañas, batallas y magia, el cual se implementa para comprometer y motivar a los educandos. La plataforma describió que, con el paso del tiempo, los juegos hacen parte de la cultura al tener una gran influencia a la hora de transformar el quehacer de los estudiantes.

De esta forma, Classcraft enunció que las presentes generaciones puedan pasar horas jugando en diferentes lugares, hecho que es considerado como gamificación, es decir, implementación de técnicas de juego en entornos que difieren. La plataforma atribuyó el éxito de la gamificación hoy en día al nivel de compromiso de los estudiantes, los cuales evidencian una fuerte atracción por elementos como la estética, mecánicas y reglas de los juegos. A causa de lo anterior, se logró generar autonomía, competencia y la mejora de las relaciones sociales.

Al mismo tiempo, la plataforma señaló que la motivación está presente durante todo el proceso, a los educandos se les observa felices y disfrutan la vida académica, se interesan e involucran en las actividades desarrolladas. Por tal motivo, Classcraft genera responsabilidad, buenos hábitos, iniciativa y el apoyo de conductas positivas. Así pues, Maurice (2018) trajo a colación que este formato resulta favorable para los educandos con dificultades de comportamiento y aprendizaje, al parecer, la retroalimentación personalizada y el seguimiento constante permite realizar las intervenciones pertinentes en el proceso de enseñanza.

Asimismo, como afirmó Maurice (2018), esta plataforma facilita el desarrollo de habilidades como lo son el pensamiento crítico y la resolución de problemas. De acuerdo con el autor, las misiones posibilitaron el trabajo en equipo, cooperación y toma de decisiones, por ejemplo, elegir personajes, puntos, poderes y *avatar*. Las actividades mencionadas suscitan placer, sumado a un aprendizaje basado en las experiencias producto de vencer diferentes obstáculos en el videojuego.

Como se ha evidenciado, este abrió las puertas de la innovación educativa, dado que brindó la opción a los docentes de modificar el proceso de enseñanza aprendizaje según necesidades de la llamada sociedad del conocimiento para alcanzare el éxito. Así pues, según la plataforma, las batallas de jefes mejoran el aprendizaje, el conversor de calificaciones permite que estas se conviertan en puntos de juego y las misiones hace de los planes de estudio aventuras de aprendizaje personalizadas que se pueden adaptar a cualquier asignatura y ritmo de aprendizaje.

2.2 Marco conceptual

A continuación, acontecimientos recientes en el ámbito educativo han reavivado el interés en la gamificación, uno de estos es la relevancia en la formación de la inteligencia

emocional, otro acontecer ha sido la vivencia de la era digital. El hecho de usar una estrategia gamificada en la educación bilingüe requiere rastrear y abordar un cuerpo conceptual que guarda una conexión con las habilidades comunicativas y su fortalecimiento, por lo cual, se precisan términos que ayudarán a comprender la realidad, los propósitos y ejecución de la investigación.

2.2.1 Habilidades comunicativas

Como señaló el diccionario del Centro Virtual Cervantes, la competencia comunicativa es la capacidad de un individuo para comportarse de manera eficaz y oportuna en una determinada comunidad de habla, lo cual implica acatar un conjunto de reglas que incluyen, tanto las de la gramática y los otros niveles de la descripción lingüística (léxico, fonética, semántica) como las reglas de uso de la lengua, relacionadas con el contexto sociohistórico y cultural en el que tiene lugar la comunicación.

En este mismo orden de ideas, en palabras de Hymes (1971), la competencia comunicativa se enlazó con saber «cuándo hablar, cuándo no y de qué, con quién, dónde, en qué forma»; en otras palabras, se trató de la capacidad de formar enunciados que sean gramaticalmente correctos y apropiados en sociedad.

De acuerdo con el MCER (Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación), los usuarios de la lengua o estudiantes, para llevar cabo las intenciones comunicativas, ejercitan sus capacidades generales, al mismo tiempo que, por medio de la práctica, desarrollan su competencia comunicativa que se asocia con la lengua. Respecto a la competencia comunicativa, se determinó que tiene los subsecuentes componentes: las competencias lingüísticas, sociolingüísticas y pragmáticas. Dichas competencias son definidas por los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés a continuación:

Competencia lingüística. Hace referencia al conocimiento de recursos formales de la lengua como sistema y a la capacidad de emplearlos en la formulación de mensajes bien formados y significativos. Comprende los conocimientos y las destrezas léxicas, fonológicas, sintácticas, ortográficas, el manejo teórico de conceptos gramaticales, ortográficos o semánticos, de igual forma la aplicación de todo lo anterior en distintas situaciones. Un ejemplo es la realización de asociaciones para usar el vocabulario conocido en otro contexto o aplicar las reglas gramaticales aprendidas en la construcción de nuevos mensajes.

Competencia sociolingüística. Hace referencia al conocimiento de las condiciones sociales y culturales tácitas en el uso de la lengua. Un ejemplo del desarrollo de esta parte de la competencia es cuando se emplean normas de cortesía y otras reglas que ordenan las relaciones entre generaciones, géneros, clases y grupos sociales. Incluso, el comunicar expresiones de la sabiduría popular o con las diferencias de registro, de dialecto y de acento hacen parte de esto.

Competencia pragmática. Se integra por la competencia funcional y por la competencia discursiva. La primera involucra el conocimiento de las formas lingüísticas y sus funciones, así como también el modo en el que se enlazan entre estas en situaciones comunicativas reales. La segunda, se basa en la capacidad de preparar las oraciones de forma adecuada en secuencias para elaborar fragmentos textuales.

En todo caso, la competencia pragmática es de uso funcional, así pues, el hablante puede lograr su objetivo comunicativo. Por su parte, en los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras se definen las competencias como el cúmulo de saberes, conocimientos, destrezas y atributos que permiten a una persona actuar y desenvolverse en un contexto determinado.

2.2.2 Didáctica

Partiendo de la concepción de Comenio (s.f.), como se citó en el Diccionario Enciclopédico de Ciencias de la Educación (2005), quien aseveró que la enseñanza debe estar en función de los intereses de toda una comunidad, se retomó ahora el concepto dado por este filósofo y pedagogo; para él la didáctica era el artificio universal de enseñar todo a todos, de modo que se debe tener en cuenta que la enseñanza debe ser interesante, la edad de los aprendices y los métodos de enseñanza con el fin de despertar en los estudiantes las ganas de saber y la aplicación en el estudio.

Por otro lado, en el Diccionario Enciclopédico de Ciencias de la Educación (2005), se registró que la didáctica es un sentido de investigación de las leyes del proceso de enseñanza, sus principios, intenciones, organización del trabajo docente–educativo, los métodos y medios y el proceso evaluativo de toda la acción didáctica. Los componentes determinantes para percibir y tener claridad de lo que se enseña nació de la teoría de la enseñanza bien conocida como didáctica.

Así pues, el aprendizaje no es una reproducción mecánica de la propia práctica social de las personas adultas, sino que implica una actividad consciente en el que la capacidad de idear y la creatividad se convierten en la esencia del proceso pedagógico. Sumado a lo anterior, la educación y la instrucción se constituyen en objetos de estudio de la didáctica, deben ser comprendidos por secuencias y la institución educativa debe asegurar acciones concretas en el devenir de la formación del estudiante.

2.2.3 Enseñanza

Este término, usado con frecuencia en los diálogos, tiene matices que conllevan a la reflexión de lo que se hace. En primer lugar, Stenhouse (1993) consideró la enseñanza como las estrategias que adopta la escuela para cumplir con sus responsabilidades, al igual que lo estimó como la promoción sistemática del aprendizaje mediante diferentes mecanismos.

En segundo lugar, Zabalza (1991) planteó una serie de etapas que muestran la evolución de la enseñanza, por lo que volvió clave el vínculo de la enseñanza con el aprendizaje. La primera, reconoció la enseñanza como la transmisión de conocimientos, ideal bastante afianzado en el común, pero que no se ha desarrollado de forma teórica. La segunda, la tomó como condicionamiento sugestionado por la psicología conductual.

La tercera etapa percibió la enseñanza como dirección del aprendizaje dentro del enfoque tecnológico o cibernético en las que diferentes acciones de enseñanza son subordinadas a la consecución del aprendizaje esperado. La cuarta fue la enseñanza como orientación del aprendizaje, la cual invitó a crear situaciones que sean motivantes para el desarrollo y la experiencia se vuelva esencial. La última etapa tomó la enseñanza como articulación de la experiencia extra e intraescolar, aquí los diferentes contextos son de gran relevancia. Un concepto moderno de esta, compartido por Zabalza (1991), fue conectar la escuela al territorio, orientar el aprendizaje y, a su vez, ampliar el espectro de espacios de formación.

2.2.4 Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo tiene lugar cuando el estudiante vincula la información nueva con la adquirida previamente, por lo que reconstruye y adecua en el proceso lo recién conocido como también lo estructurado. Dicho de otro modo, los conocimientos preliminares

constituidos los condicionan y las experiencias se reestructuran y varían aquellos; en ese sentido, el aprendizaje significativo difiere del aprendizaje mecanicista.

Por tal motivo, el desarrollo de la teoría del aprendizaje significativo se debe al psicólogo cognitivo, D. Ausubel (1968, citado por el diccionario Centro Virtual Cervantes). De acuerdo con la teoría mencionada, aprender un concepto exige información primaria referente a él que procede como material base para la nueva información. Ciertas ideas claves de esta concepción del aprendizaje son las subsecuentes:

- Es indispensable que el conocimiento preexistente sea relevante y esté claro y disponible en la estructura cognitiva del individuo, de modo que pueda funcionar como un punto de “anclaje” para el conocimiento nuevo.
- Se requiere un procesamiento mental intenso: relacionar información asimilada con conocimientos previos; juzgar, decidir la mayor pertinencia de estos, matizarlos, reordenarlos, reformularlos, ampliarlos o diferenciarlos sobre la base de las nuevas informaciones.
- Es elemental que la información recién obtenida se vincule a la estructura mental, ulteriormente participe de la memoria comprensiva. Por el contrario, si existe una ruptura del conocimiento con la estructura mental es solo porque está en memoria a corto plazo, así no se genera el aprendizaje. Verbigracia, se es capaz de operar con contenidos y conceptos temporalmente, pero estos se olvidan, no pasan a la memoria a largo plazo y, por lo tanto, no hay aprendizaje, pues no ha habido el reajuste necesario y reconstrucción de los conocimientos previos con los nuevos.
- Aprendizaje significativo no se opone por completo al aprendizaje mecanicista, sino que ambos fueron concebidos por D. Ausubel como un continuo; es más,

ambos tipos de aprendizaje pueden ocurrir a la vez en la tarea del saber. Por ejemplo, la memorización de las formas de un tiempo verbal se ubicaría en uno de los extremos de ese continuo (aprendizaje mecanicista) y el aprendizaje del uso comunicativo de dicho tiempo verbal, en comparación y contraste con otros, podría ubicarse en el otro extremo.

- Se concreta en un modelo de enseñanza con una participación activa del aprendiente y en donde la atención se centra en el proceso de adquisición del aprendizaje.
- Se pretende potenciar que el aprendiz construya su propio aprendizaje llevándolo hacia la autonomía (enlace a “autonomía en el aprendizaje”) de modo que relacione lo que tiene y conoce respecto a lo que se quiere aprender.

2.2.5 Gamificación

De acuerdo con José Luis Ramírez, gamificar era “aplicar estrategias (pensamiento y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos”. Además, Imma Marín y Esther Hierro, desde el campo empresarial, aseveraron que "La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez.

Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifican dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, los aspectos susceptibles de ser convertidos en esto o dinámicas lúdicas. Todo lo anterior para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora".

Por tal motivo, desde el punto de vista de Kapp (2010), el emplear mecánicas, estéticas y pensamiento lúdico para comprometer a las personas, motivar la acción, promocionar el aprendizaje y solventar problemas era lo que constituía la definición de ludificación. Al respecto, Gallego et al. (2014) afirmaron que la gamificación o ludificación es el diseño de formas inmejorables para transferir conocimiento, así como también las estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos que se implementan en contextos diferentes a estos, con el propósito de transmitir un mensaje, unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión.

Sin embargo, fueron definidos por Katie Salen y Eric Zimmerman como “un juego, un sistema en el que los jugadores participan en un conflicto artificial, que es definido por reglas y deriva en un resultado cuantificable”. Por su parte, Scott Rogers, diseñador de videojuegos, construyó la noción de un juego como “una actividad que requiere al menos un jugador, tiene reglas y tiene una condición de victoria”, por lo que lo plasmó en su libro *Level Up* (2010).

Los referentes clásicos del término en cuestión provienen de Ludwig Wittgenstein, Johan Huizinga o Roger Caillois que propusieron visiones del juego desde la filosofía, antropología y sociología considerándolo de forma sencilla como todo tipo de juego digital interactivo. A esto se sumó que Macklin y Sharp (2016) afirmaron que un videojuego es, sin duda, un sistema complejo, cuyos elementos básicos son: acciones, metas, reglas, objetos, espacios de juego y jugadores.

2.2.6 Motivación

Este término ha sido relevante en el aprendizaje de un idioma y abordado de sobremanera por diversos autores. En primer lugar, fue deslindado por Gibson et al. (2001), donde mencionaron que es una fuerza que procede de una persona, que incita y orienta la conducta del

mismo. En segundo lugar, Reeve (2003), de forma veraz, lo conceptualizó como la suma de procesos que dan energía y encamina la conducta. Por último, Robbins (2004), concibió la motivación como una progresión de procesos que hacen saber la intensidad y dirección como también de la persistencia del esfuerzo de un sujeto por alcanzar un objetivo.

De manera semejante el artículo la motivación y el aprendizaje (2009), precisa la palabra motivación del latín *motivus* (relativo al movimiento), aludiendo a lo que se traslada o posee eficacia o virtud para mover. Es por eso que esta es un eje para el aprendizaje, cuando existe una necesidad, el interés por hacer algo frente lo que es despertado, por lo cual dicha necesidad se convierte en un mecanismo que induce a la acción, que, de igual manera, puede ser de origen fisiológico o psicológico.

A las concepciones compartidas se suman la de Dunnette y Kirchner (s.f.), quienes afirmaron que es una “misteriosa cualidad que impulsa a la persona a emprender una acción y ejecutarla”. Teniendo en cuenta que el proceso de aprendizaje-enseñanza debe ser un ciclo no estático, se hace apropiado considerar la motivación en medio de él, puede que la motivación esté en el aprendiz y no en el docente o viceversa. A pesar de esto, Gardner (1985) resaltó que la motivación se da, además, destacó la intrínseca y extrínseca, pues cada una posee unos rasgos, es preciso tener presente que puede ser un ancla para la didáctica y la pedagogía.

De igual manera, en lo que respecta a los dos tipos de motivaciones, la extrínseca hace referencia a los motivos que se encuentran fuera, a los factores externos que impulsan a un individuo a ejecutar ciertas acciones. Por otro lado, la intrínseca surge del propio ser humano, el placer inherente, deseo o interés por algo registran que es su recompensa para ejecutar la acción; en palabras de Arnold y Brown (2000), la recompensa se constituye en una experiencia de aprendizaje.

2.2.7 Comportamiento

En el artículo Conducta y conducta, Roca (2007) precisó la definición de Skinner (1953) sobre la palabra conducta, la cual se emplea con el término comportamiento. El psicólogo americano sostuvo la idea de que es la acción de un individuo. Al exponer lo que es este término, afirmó en su idioma: "*Behavior is that part of the functioning of an organism which is engaged in acting or having commerce with the outside world*" (p. 6).

Además, se manifestó en el párrafo anterior que, la conducta en sí es el movimiento de un sujeto, que se vincula bien sea por varios objetos externos, campos de fuerza o por el individuo en un marco de referencia. A esto, se pudo concluir que la palabra conducta está ligada al término respuesta o reacción de acuerdo con los conductistas, como también lo mencionó Skinner (1953), se relaciona con el concepto comerciar, lo que denota un nexo con la relación. En suma, Martín y Pear (2008) concretaron que la conducta es lo que realiza o enuncia una persona, aún más, refirieron que esta posee una duración, frecuencia e intensidad o fuerza. Las cuales se constituyen como tres singularidades medibles.

2.3 Marco legal

Después de lo citado en el marco conceptual, se visiona un marco donde se constituye la pertinencia de la investigación expuesta a lo largo de este trabajo con respecto a lo planteado en el contexto legal bajo los supuestos del Marco Común Europeo de Referencia y el MEN. En síntesis, se tomó como referencia los documentos legales y conceptuales relativos a la lengua extranjera inglés y estrategias de enseñanza y aprendizaje.

2.3.1 Marco común

El Marco Común Europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación (MCER) es uno de los pilares primordiales e internacionales que permite medir el avance de las habilidades de comprensión, producción oral y escrita de un idioma. Este ofrece orientaciones concisas acerca de lo que se debe saber un individuo en una lengua extranjera para poder cumplir el fin de todo acto comunicativo con la descripción de las habilidades y el contexto cultural.

Además, el MCER brinda a todas las comunidades educativas herramientas que ayudan a propiciar el aprendizaje teniendo en cuenta las necesidades de los educandos. Por consiguiente, el documento plantea que existe una pretensión de vencer barreras culturales y potenciar la comunicación a nivel global. De la misma manera, se enuncia que el hecho de tener una base común para los aprendizajes de lenguas extranjeras favorece la transparencia en los procesos de adquisición de esta.

Es importante resaltar que, dentro de los fines detallados, en el MCER se enfatiza la necesidad de mejorar los canales de comunicación que parten del manejo de diversas lenguas que permitan, entre otros, aspectos a favorecer la colaboración, comprensión y, al mismo tiempo, derrotar la discriminación. Se citó, de igual manera, la importancia de valorar las diversidades culturales y se invitó a protegerlas mediante estrategias educativas que posibiliten una verdadera comunicación.

Para la consecución de las metas expuestas con anterioridad, el MCER manifestó que se debe, en primera instancia, impulsar la cooperación internacional y nacional para la elaboración de métodos, herramientas, materiales multimedia y estrategias de enseñanza en el contexto de aprendizaje de lenguas. Se insiste en el documento que es fundamental para la

consecución de los fines el uso de la tecnología, información y la implementación de medidas que promuevan el desarrollo de habilidades e investigación en el contexto de enseñanza de lenguas.

2.3.2 Ley de educación

Haciendo mención, de la Ley 115 de 1994 se reglamentó la Ley general de educación, la cual en su primer artículo definió los fines de la ley, siendo estos, en primera instancia, establecer las normas que regulan el servicio público de educación en Colombia. Hecho que se origina de conformidad con el Artículo 67 de la Constitución Política, la cual es citada en el Artículo 5 de la Ley 115, que hace referencia al derecho a una educación en búsqueda del desarrollo de la personalidad, adquisición de conocimiento científico, tecnológico y cultural.

En lo que respecta a la sección tercera, Artículo 20, se reglamentó desde la básica primaria el objetivo B, el cual consiste en el desarrollo de habilidades comunicativas para la comprensión y expresión correcta. El Artículo 21, por su parte, en el objetivo M introdujo la adquisición de elementos comunicativos de una lengua extranjera a semejanza del Artículo 22, objetivo L. En último término, el Artículo 23, el aprendizaje de un idioma extranjero como un área obligatoria y fundamental.

2.3.3 Ley de bilingüismo

Como ya se había hecho mención, en un capítulo anterior, la Ley 1651 de 2013, Ley de bilingüismo en Colombia, decretó adicionar a los artículos 13 y 20 de la Ley 115, en primer lugar, fomentar el desarrollo de habilidades y competencias que posibiliten la igualdad y equidad para la educación superior, contexto profesional y laboral. En segundo lugar, se solicitó adicionar

el literal G al Artículo 2, el cual consiste en el desarrollo de habilidades comunicativas de manera correcta en una lengua extranjera.

En concordancia con lo establecido en la Ley 1651, se modificaron los literales M, L y H, de los artículos 21, 22 y 30, los cuales reglamentaron el de desarrollo de las habilidades de lectura, escritura y conversación. Otro de los aspectos para resaltar en la ley es el Artículo 6, que modificó el Artículo 38 de la Ley 115, donde indicó que todas las instituciones educativas que decidan impartir el servicio de enseñanza-aprendizaje de idiomas en el país deben evidenciar soportes de calidad tanto del centro como del programa a ofertar.

2.3.4 Ley de las TIC

El congreso de Colombia estableció la Ley 1341 del 2009 en la cual se reglamenta los principios para la información y la organización de las tecnologías de la información y comunicación en el país. Siendo así, el Artículo 2 enunció que el desarrollo de las TIC son una política de Estado que pretende aportar al desarrollo de la sociedad en los diferentes contextos, entre estos, se resalta el cultural, social y educativo.

Para dar continuidad, la ley reconoce en el Artículo 3 que el acceso al conocimiento y uso de las tecnologías de la información y comunicaciones son un cimiento esencial para la consolidación de la sociedad del conocimiento. Hecho por el cual, se definió en el Artículo 6 que las TIC comprenden todo un conjunto de herramientas, estrategias, equipos que promueven la información y comunicación, la cual, según el Artículo 5, deben promover todos los entes territoriales y de ese modo cerrar brechas tecnológicas que impulsen la competitividad y el desarrollo de competencias.

En línea con lo anterior, sobre todo, el Artículo 38 hizo referencia al cierre de la brecha digital existente en el país, lo que reglamenta la implementación de estrategias para

masificar la conectividad. En consecuencia, en el Artículo 39 se enunció la articulación de los ministerios TIC y Educación enlazando acciones que promuevan el uso de las herramientas digitales. Para tal fin, el Artículo 39 contempló: fomentar la innovación de contenidos, formación digital, cualificación docente e impartir la enseñanza de las TIC desde la infancia.

En los últimos tiempos, el Ministerio TIC publicó en su página principal que fue aprobado un proyecto de Ley 158 de 2018, que buscó renovar el sector TIC ampliando bastante el uso del internet en Colombia. Este suceso permitió que comunidades que aún no cuentan con este servicio puedan comunicarse teniendo en cuenta los actuales contextos. Sumado a lo anterior, el proyecto benefició a sectores educativos con la reducción de la brecha digital de forma significativa.

2.3.5 Estándares básicos de competencia en lenguas extranjeras

El Ministerio de Colombia en colaboración con el British Council elaboraron la guía # 22 en el año 2006, la cual ha sido uno de los referentes para el proceso de enseñanza-aprendizaje en las instituciones educativas colombianas. Dicha guía, enuncia la importancia de ser bilingües en la actualidad y establece la diferencia entre los conceptos lengua extranjera y segunda lengua. Dentro de las finalidades del documento se plantea desarrollar competencias comunicativas en inglés que posibiliten la inclusión de los ciudadanos a nivel global en diferentes contextos.

Atendiendo a estas consideraciones, la guía de manera detallada, argumentó las razones de la necesidad de enseñar inglés en Colombia, los beneficios que se obtienen a nivel social, cultural y cognitivo. El documento avanzó fundamentando la organización dada a los estándares, explicó claramente que es un nivel de desempeño y las competencias propias del idioma que hacen parte de la competencia comunicativa. En última instancia, la guía le permitió

al docente conocer las habilidades de comprensión y producción que se debe trabajar en cada grado, así como saberes y competencias que incentiven el acto comunicativo.

2.3.6 Programa nacional de bilingüismo

Colombia en la actualidad cuenta con un programa que comprende el Cuatrienio 2018 – 2022, el cual pretende fortalecer las prácticas educativas en la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras en todos los niveles de educación. La finalidad es preparar a los individuos de manera integral para los desafíos del siglo XXI, que sean capaces de desarrollar las competencias que demanda la actual sociedad y se puedan incorporar a esta en sus diferentes ámbitos.

Capítulo III. Metodología

3.1 Paradigma, enfoque y tipo de investigación

El marco metodológico expone el avance coordinado del proceso de investigación y la propuesta de la misma. Empezar con la búsqueda de una estrategia metodológica de interés, la gamificación, con la intención de ejecutar la aplicación web Classcraft, pese a cambios repentinos en el método de orientar las clases, significó repensar en cómo hacen los docentes para que los aprendices desarrollen las habilidades comunicativas de manera efectiva en el idioma inglés, ya sea en el colegio o en casa.

En cuanto al avance que se pretende obtener en la escuela con los educandos, como ya se ha expresado, es esencial que los miembros de la organización realicen procesos académicos

adecuados para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en el idioma inglés. No obstante, la crisis sanitaria mundial genera un problema educativo y también económico, de modo que preservar la vida, evitando la propagación del COVID-19 en el año 2020 y 2021, fueron sustanciales. De ahí que las herramientas tecnológicas se convirtieron en el foco de atención en él y suscita oportunidades de aprendizaje significativo para entender desarrollo de las clases.

Tomando en consideración las limitaciones que surgen en el ambiente de aprendizaje virtual en los hogares y el compromiso con el derecho a la educación, se apela a las bondades que las TIC y TAC entregan al sistema educativo en medio de tanta incertidumbre. El estudio es pertinente porque las dos se presentan como insumos en su nueva aula, la casa.

Igualmente, la implementación de Classcraft es considerada adecuada en medio del terror de la realidad social que surge, pues motiva al alumno a cómo tomar la realidad social y educativa. Por otro lado, Alvarado y García (2008) consideraron el término enfoque como un modelo de acción que posibilita la indagación del conocimiento. Adicionalmente, se estima el paradigma sociocrítico, el cual vincula al investigador desde la práctica, demanda su compromiso y una continua reflexión acción-reflexión-acción, lo que admite el cambio, la emancipación en el grupo social y su transformación (Ricoy, 2006).

De tal forma, se establece el paradigma sociocrítico como enfoque de investigación, dado que los objetivos del proyecto investigativo requieren de dos elementos presentes en este tipo de enfoque, la autorreflexión y la transformación de las relaciones sociales en su estructura. Los procesos de autorreflexión en armonía con la acción y la práctica emergen siempre con el objeto de transformar (Loza et al., 2020). Como consecuencia, se habilita la oportunidad de

mejoramiento con la intención de proporcionar respuestas a problemas específicos suscitados, resultado de un análisis previo de las necesidades en el entorno social.

En torno a los cambios, el paradigma tratado promueve transformaciones en comunidad, por lo que el colectivo se involucra. Este, considerado una ciencia social, no es solo empírico o interpretativo, por esto, el entorno social se observa alterado en el buen sentido de la palabra (Arnal, 1992 como se citó en Alvarado y García, 2008). Ahora bien, no solo se dan transformaciones, sino conocimientos, los cuales resultan de la construcción y reconstrucción ulterior de la teoría y la práctica (Alvarado y García, 2008), por lo cual los investigadores asumieron la tarea de involucrarse con los participantes, con la realidad y los elementos que pertenecen al campo pedagógico-didáctico.

Después de notar la relevancia de los miembros en la comunidad, de forma oportuna, Alvarado y García (2008) acentuaron los principios del paradigma sociocrítico trazados por Popkewitz (1988), que son: conocer y comprender la realidad como praxis; unir teoría y práctica con la integración de conocimiento, acción, valores; orientar el conocimiento hacia la emancipación y liberación del ser humano y proponer la integración de todos los participantes, incluyendo al investigador, en procesos de autorreflexión. En suma, se vincula la acción participante y la teoría con el ser humano como un sujeto social libre y constructor de conocimiento que modifique la realidad social.

Agregado a lo anterior, Popkewitz (1988), como se citó en Alvarado y García (2008), mencionó la toma de decisiones como un elemento vital que se hace de forma concertada y responsable. Lo precedente denota varios elementos a destacar: el dinamismo en la que está cada individuo y el conjunto en cuanto al desarrollo del pensamiento, fortalecimiento de habilidades sociales, en un idioma, conocimiento y solución de problemas. De igual manera, la

transformación de estructuras como producto de una construcción solidaria, una realidad social flexible que valora la praxis y que está en la búsqueda del mejoramiento de la condición humana. En síntesis, determinar sobre un asunto es de todos los miembros de una comunidad, de igual forma, progresar desde la autorreflexión.

Por otro lado, cabe resaltar que dentro de la línea de investigación educación para el bilingüismo presidida en la Universidad Sergio Arboleda, se enmarca este proceso investigativo, que tiene como fin desencadenar mejoras en el acto educativo. Dicho acto, en una segunda lengua como lo es el idioma inglés para el territorio colombiano, se ve trastocado con frecuencia por la falta de estrategias adecuadas en el escenario educativo o desvalorización de la didáctica en el quehacer docente. Como desenlace, los niveles de inglés alcanzados por el grado quinto no son satisfactorios; está claro que las habilidades comunicativas se convierten en la deuda del docente.

La investigación propone la utilización de Classcraft con la idea de crear un ambiente sugerente de aprendizaje en la población de quinto grado y así fomentar el desarrollo de las habilidades en el idioma. Aborda dos variables, Classcraft en la enseñanza y las habilidades comunicativas en inglés. De estas se obtienen datos cualitativos y cuantitativos, como expresa Hernández et al. (2008):

Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta para realizar inferencias producto de toda la información recabada (metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio. (p. 635)

Lo anterior denota que el método mixto es una vía enriquecida que orienta la búsqueda de frecuencias o magnitudes, por añadidura, la profundidad en la información. Por tal motivo, Creswell (2005), como se citó en Hernández et al. (2014), aseveró que múltiples perspectivas se desarrollan en el análisis del problema, lo cual es una ventaja que ofrece. Por su parte, Hernández Sampieri, R. et al. (2014) mencionaron que las indagaciones son dinámicas. Finalmente, otra de las ventajas es la alta probabilidad de explorar y explotar los datos (Todd et al., 2004, como se citó en Hernández et al., 2014).

En consecuencia, salta a la vista que no surge al azar la comprensión de un problema, reconocer la vivencia de los participantes y la formula planteada en el ámbito educativo que busca mejorar una situación, en este caso, hacer que los aprendices desarrollen sus habilidades comunicativas. Por esto, el enfoque mixto se encarga de conectar e interpretar datos de diferente naturaleza, cualitativos y cuantitativos, lo que media para obtener inferencias explicativas de la integración de técnicas y amplía a profundidad la visión de lo existente (Creswell, 2021).

Para ilustrar de forma sucinta el cuerpo de la metodología, se detalla la congruencia existente entre el objetivo general, los objetivos específicos y los instrumentos que sirven de análisis para las categorías establecidas. En conformidad con el área Prioritaria de Investigación (API) de la Universidad Sergio Arboleda, Innovación, Comunicación Digital y Educación Inclusiva se presenta, después, la interrelación de la investigación con la implementación de propuesta Classcraft:

Tabla 7.

Marco Metodológico de la investigación

Área Prioritaria de Investigación de la Universidad Sergio Arboleda	Línea de investigación
Innovación, Comunicación Digital y Educación Inclusiva	Nuevas Tecnologías para la educación, la comunicación y la publicidad.

Pregunta problema de investigación

¿Cómo fortalecer las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes del grado quinto de la IED Nueva Granada, en la ciudad de Barranquilla, Atlántico, mediante la estrategia metodológica gamificada Classcraft?

Paradigma investigación	Enfoque	Tipo de
Sociocrítico Participante (IAP)	Mixto	Acción

Objetivo general

Implementar Classcraft como estrategia metodológica gamificada para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas de los estudiantes del grado quinto en el idioma inglés de la IED Nueva Granada, en la ciudad de Barranquilla, Atlántico.

Fases de la propuesta Classcraft

Diagnóstica Implementación	Diseño
Valoración de la unidad de análisis y de sus docentes Evaluación del producto	Ejecución- Classcraft
Objetivos específicos	Técnica Instrumento
1. Diagnosticar las concepciones que tienen de Classcraft.	Encuesta /preguntas cerradas.
2. Diseñar secuencias didácticas, orientadas a fortalecer las habilidades comunicativas mediante plataforma Classcraft.	Observación participante/ guía de observación.
Objetivo	Unidad de análisis
Identificar las percepciones de la población estudiada acerca de Classcraft.	Estudiant es.
Construir una serie de actos pedagógicos en la plataforma Classcraft.	Docentes . Investiga dora.
Enfoque	Categorías
Cuantitati vo.	Gamificació n en la escuela (GE). Classcraft en la enseñanza (CE)
cualitativ o.	Enseñanza de Inglés en primaria (EIP). Habilidades comunicativ as (HC) Ambientes de aprendizaje (AP) Cualificació n docente (CD)

3. Analizar la implementación de Classcraft a partir de secuencias didácticas.	Entrevista semiestructurada/entrevista en línea (Plataforma Flipgrid).	Valorar la incidencia de Classcraft en el desarrollo de las habilidades comunicativas.	Estudiantes. cualitativo.	Desarrollo de habilidades comunicativas (DHC). Impacto de Classcraft (IC).
--	--	--	---------------------------	--

Nota: creación de autoras.

En atención a la pregunta problema formulada, la investigación acción participativa se elige porque examina temas sociales que limitan a los seres humanos en un determinado grupo y busca transformarlos. Asimismo, se toma la IAP (Investigación Acción Participativa) por propender modificaciones y mejoramiento en el nivel de vida de los miembros de una comunidad, esto es el investigador y los participantes. De ahí se evidencia su naturaleza colaborativa al obedecer por completo al principio de interacción, entre tanto, se trabaja de forma conjunta hasta ratificar el bienestar mutuo.

De igual forma, antes de injerir las etapas de la IAP, se busca comprender el estado social y sus desafíos, es preciso destacar una definición de la investigación-acción participativa. Se planteó como el “medio para llegar a formas más satisfactorias de sociedad y de acción emprendidas para transformar las realidades con que empezamos el ciclo” (Anisur y Fals, 1988, p. 7). En relación con esto, las estructuras que configuran la comunidad se disuelven mediante las acciones que construyen unos fundamentos perfeccionados gracias a la habilidad de resolución de problemas que los participantes e investigadores van desarrollando.

Aun cuando la IAP se propone el enriquecimiento de la práctica, que los investigadores en la interacción con sus pares construyan conocimientos y teorías fortalecedoras en la

comprensión de las problemáticas que emergen en el contexto, esta requiere de unas etapas. Por un lado, Joel Martí (s.f.) postuló lo que para él son las tres etapas de la IAP. La primera, reconocida como la etapa de diagnóstico, donde se da la oportunidad de percibir el contexto y existe un acercamiento con los participantes. La segunda etapa, reconocida como programación por el investigador, en este ciclo se emplean métodos participativos a fin de acceder al conocimiento de los que componen la sociedad a investigar. La tercera fase es la que permite obtener las conclusiones y, a la vez, llevar a cabo una propuesta altruista que mejore el estado actual.

Por otro lado, se destaca que las fases de la IAP son flexibles y no son inamovibles. Se resalta la etapa investigativa de diagnóstico, la de programación, conclusiones y propuestas, asimismo, la de evaluación (Valderrama, 2013). En el orden mencionado, la primera fase conlleva a realizar el planteamiento del problema y conocer el conjunto de circunstancias que están en el ambiente. En cuanto a la segunda etapa, de programación, consiste en profundizar en el conocimiento teniendo fuentes fiables para acceder a diversas posiciones, a su vez, se emplea la propuesta para luego procesar los datos obtenidos de la aplicación. Finalmente, el proceso de valoración de la propuesta para hacer un análisis de los resultados.

Con base en lo que se pretende alcanzar en el estudio, los participantes, que en otras palabras son los docentes investigadores y los estudiantes de la comunidad, llegan a ser parte de un proceso de aprendizaje, lo cual beneficia la ejecución de la investigación. El objetivo general de este es crear acciones que incidan en el desarrollo de las habilidades comunicativas en torno a la ludificación. Concedido que la IAP, en la opinión de Sirvent (2020), robusteció la participación, el conocimiento crítico entorno a la realidad y suscitó cambios que inciden en la vida, como también en el progreso individual y comunitario.

3.2 Universo, población y muestra

La Institución Distrital para el Desarrollo Integral Nueva Granada es el universo poblacional en la que se hizo el trabajo investigativo. Dicha escuela se encuentra ubicada en la ciudad de Barranquilla, perteneciente al departamento del Atlántico. Además, cuenta con dos sedes en el casco urbano. Hoy en día, la sede principal detenta una población estudiantil de 600 estudiantes en la jornada de la mañana y 538 en la tarde.

Para este proceso investigativo, la unidad de análisis fue el grado quinto D de la jornada de la tarde, que está conformado por 33 estudiantes. No obstante, por medio de la plataforma Survey Monkey se seleccionó la muestra probabilística para el proyecto investigativo, en donde 32 se constituyó como la muestra de la investigación. En suma, los datos reunidos del subgrupo del universo representan las opiniones que cooperaran para el análisis y mejoramiento de la problemática en el aula y los miembros de la comunidad.

De esta manera, el grado quinto D se escogió, en primer lugar, por la presencia continua de una de las investigadoras en el escenario educativo como docente de inglés; en segundo lugar, porque la edad que poseen supone un nivel considerable de conciencia, independencia y participación espontánea; por último, porque es un grado que está formándose con un poco más de exigencia académica en virtud del inicio a un nuevo ciclo, la educación secundaria.

3.3 Métodos e instrumentos (de recogida y de análisis de información)

Para empezar, es fundamental definir los términos, métodos e instrumentos. El primero, se refiere a las estrategias o procedimientos que orientan hacia un objetivo específico la acción investigadora (Mollá C. ,2020). Por su parte, los instrumentos se definen como las herramientas que sirven de apoyo en el camino metodológico para recoger la información. Paralelamente, se

precisa que el instrumento es el mecanismo concreto empleado por el investigador con el propósito de recolectar la información y registrarla (Monje, 2011).

Con los conceptos previos distinguidos, se sabe que con reconocer la estrategia efectiva para alcanzar un objetivo de aprendizaje no se desperdicia tiempo o esfuerzos que conllevan al fracaso. Con mayor motivo, en cuanto a los objetivos específicos de investigación, se debe comprender que es primordial identificar los mecanismos que ayuden a profundizar en el estudio para así obtener un resultado óptimo desde la metodología. De aquí que la fase descrita sería incompleta si no se realiza un análisis de contenido a la información recolectada.

Explotar, en el buen sentido de la palabra, lo que se tiene en la etapa de recolección de los datos hace que la realidad sea vista profundamente. La explotación de los instrumentos es viable con la identificación de lo obtenido, su clasificación basándose en las categorías de análisis a fin de indagar en los mensajes el significado simbólico (Valbuena, 2011 como se citó en Paramo, 2011). Una razón esencial en este estudio mixto es producir conocimiento en esta instancia, por eso el sustrato del análisis de los datos está en las teorías dadas en el marco teórico, en la plataforma Classcraft y los miembros de la investigación (ver Figura 5).

Habiendo tomado conciencia del valor de cada fuente de información se llega a un punto fundamental, la triangulación. Una vez compilado el cumulo de datos gracias a la alianza educandos-investigadores de manera equitativa, a la emancipación de los involucrados en el objeto de estudio para generar cambios (Hernández et al., 2014), característica de la IAP y evitar que se coarte el desarrollo significativo de las habilidades comunicativas en la L2, se inicia con comprender e interpretar lo recolectado.

Queda por aclarar que el empleo de las múltiples fuentes y métodos de recolección en un proceso investigativo es conocido como triangulación de datos. Estrategia que se enfoca en

verificar la justeza de los datos mediante la conjunción de técnicas (Ramírez, 2016). Es por lo anterior que, a lo largo de la realización de la investigación social, se suministran varios instrumentos de naturaleza cualitativa y cuantitativa. Paralelamente, es de destacar la vinculación de la etnografía virtual. Estrategia metodológica ejemplar para examinar el espacio virtual y las interacciones que se generan, de modo que se establezcan minuciosamente las relaciones dadas (Urbina, 2011).

3.4 Aplicación de instrumentos

A continuación, se evidencia mediante una tabla el cuerpo de la investigación con las técnicas, instrumentos, los objetivos a alcanzar al implementarse y la relación correspondiente con el enfoque, bien sea cualitativo o cuantitativo. Es preciso subrayar que los instrumentos están organizados para desarrollarse de la manera como se muestra en la parte inferior de la tabla haciendo uso del TIC en la escuela.

Tabla 8.

Matriz de análisis de encuesta (instrumento 1)

Objetivo	Tipo de datos	Análisis de datos	Enunciado	Categorías	Códigos
Identificar las percepciones de la población estudiada acerca de Classcraft.	Datos cuantitativos generados por la escala de Likert.	Análisis de contenido.	Implementación de Classcraft. Inversión para aplicar la plataforma. Beneficios de Classcraft.	Gamificación en la escuela (GE).	

Nota: creación de autoras.

Tabla 9.*Matriz de análisis de fichas de observación (instrumento 2)*

Objetivo	Tipo de datos	Análisis de datos	Enunciado	Categorías	Códigos
Identificar las percepciones de la población estudiada acerca de Classcraft.	Datos cuantitativos generados por la escala de Likert.	Análisis de contenido.	Implementación de Classcraft. Inversión para aplicar la plataforma. Beneficios de Classcraft.	Gamificación en la escuela (GE).	

Nota: creación de autoras.

3.5 Fases de investigación

Tabla 10.*Proceso investigativo*

Fases	Acciones
Fase 1. Diagnóstico.	<ul style="list-style-type: none"> ● Observación y análisis del contexto. ● Identificación del problema. ● Discusión del tema de investigación. ● Definición de los objetivos y la metodología utilizada.
Fase 2. Programación. (Propuesta-conclusión).	<ul style="list-style-type: none"> ● Puntualización de los instrumentos para la recolección de datos. ● Planeación y diseño de instrumentos. ● Implementación de la encuesta. ● Empleo de la técnica de observación (Fichas de observación). ● Presentación de la plataforma Classcraft. ● Operacionalización de las clases mediante la plataforma (Misiones en Classcraft).

- Aplicación de instrumento (Entrevista).

Fase 3. Evaluación.

- Recolección y análisis de los resultados obtenidos de la encuesta, fichas de observación y entrevista.
- Evaluación del impacto de Classcraft.
- Socialización del constructo obtenido entre investigadoras.
- Construcción de conclusiones a partir de la implementación de la propuesta.
- Elaboración de las recomendaciones.

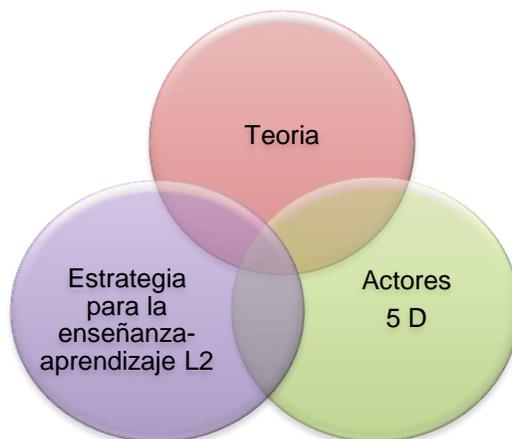
Nota: creación de autoras.

3.6 Cronograma de implementación de Classcraft

Tabla 11.

Cronograma de implementación de Classcraft

Etapa de la propuesta		Actividad	Enero 2022				Febrero 2022				Marzo 2022				Abril 2022			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Progresión de clases/recreación de misiones	Socialización	Classcraft																
	Interacción	Ingreso-Classcraft																
	Interacción	Exploración																



Fuente: Diseño Propio.

En el transcurso de la investigación, se hizo necesario realizar el análisis de la información obtenida mediante la triangulación de datos como metodología sustentada en Aguilar y Barroso (2015) con la finalidad de que el constructo investigativo sea válido, confiable y de calidad. La estructuración de dicho análisis parte de las categorías en relación con las teorías, las estrategias implementadas para el fortalecimiento de los aprendizajes y los actores como epicentro del proceso.

En este orden de ideas, una vez implementado el diagnóstico a los estudiantes del grado quinto mediante la realización de la encuesta (ver anexo B), se pudo manifestar a partir del insumo obtenido que, en primera instancia, los medios digitales, las nuevas tecnologías, en este caso Classcraft como estrategia metodológica gamificada, otorga la posibilidad de crear ambientes óptimos para el aprendizaje del inglés en primaria, lo que favorece el filtro afectivo de los educandos tal como lo manifestó Krashen como se citó en Johnson y Newport (1989) .

Figura 6.

Prueba diagnóstica

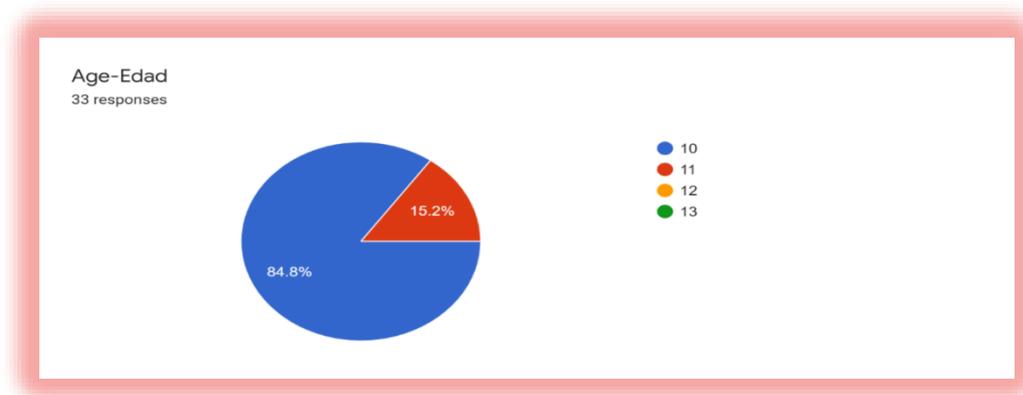


Fuente: Diseño Propio.

Para los educandos de la IED Nueva Granada, cuyas edades oscilan entre los 10 y 11 años, Classcraft es una herramienta que les facilita aprender inglés al mismo tiempo que juegan. Esto es justo lo que se busca, que atendiendo las características de los aprendices se pueda potencializar los niveles de aprendizaje de la lengua, tal como lo plantearon Myles (2017); Johnson, Newport (1989); Granena (2014); y Muñoz (2014).

Figura 7.

Edades de la población objeto de estudio



Fuente: Formulario Google Form.

A partir de la encuesta se inició el proceso de análisis, donde se centró la mirada en la relevancia que representa el aprendizaje del inglés para un niño de diez u once años de edad, valorando el contexto en el que se desenvuelve y los intereses de los educandos. Es en esta pregunta donde se observó que un 97 % de los niños expresan su interés por el aprendizaje de una segunda lengua en la escuela, acto que les permitió a los investigadores introducir la propuesta gamificada para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas.

Figura 8.

Importancia del inglés para la población objeto de estudio

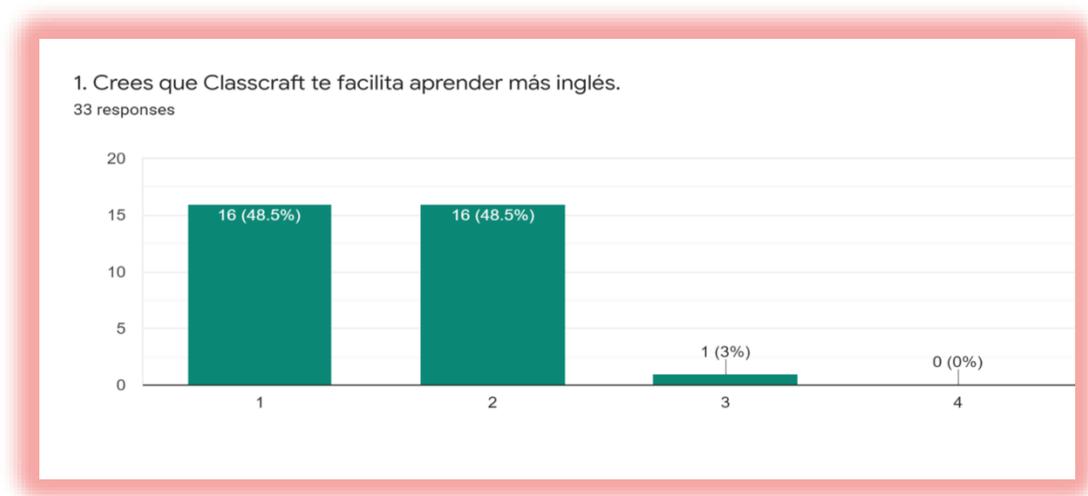


Fuente: Formulario Google Form.

Seguidamente, observando la relevancia que pudo llegar a tener el sistema gamificado en la consecución del objetivo, se abordan aspectos claves como qué tanto Classcraft como estrategia metodológica gamificada puede llegar a facilitar el aprendizaje de la segunda lengua, en donde, a partir del diagnóstico, se detectó que los estudiantes, a raíz de las razones expuestas en el planteamiento del problema (ver tabla 3), evidenciaban bajos niveles en las habilidades comunicativas.

Figura 9.

Importancia de aprender inglés en primaria con Classcraft



Fuente: Formulario Google Form.

A partir del interrogante planteado a los estudiantes, tal como se puede apreciar en la figura 9, se evidenció que la población objeto de estudio considera que la estrategia gamificada les facilita el aprendizaje, por tal razón, tomando en consideración lo expuesto, se buscó mejorar los niveles de las habilidades comunicativas manteniendo una coherencia entre los objetivos, los intereses del niño y su contexto, tal como lo planteó Myles (2017).

Haciendo alusión al contexto y a la realidad de los educandos, fue propuesto Classcraft como esa herramienta gamificada que les ayude a fortalecer los niveles de la lengua, lo que aumentó la adquisición de vocabulario, el dominio de patrones gramaticales y la exposición al inglés. Al analizar el instrumento, se encuentra que, en lo referente a las habilidades de producción, el 48,5 % de los niños manifestaron que a medida que juegan cada una de las misiones aprenden más vocabulario, se les facilita, se les facilita la escritura lo mismo que la lectura, en cuanto a comprensión, el 51,5 % concordó con que hay mejoras en las habilidades de escucha y lectura.

Figura 10.

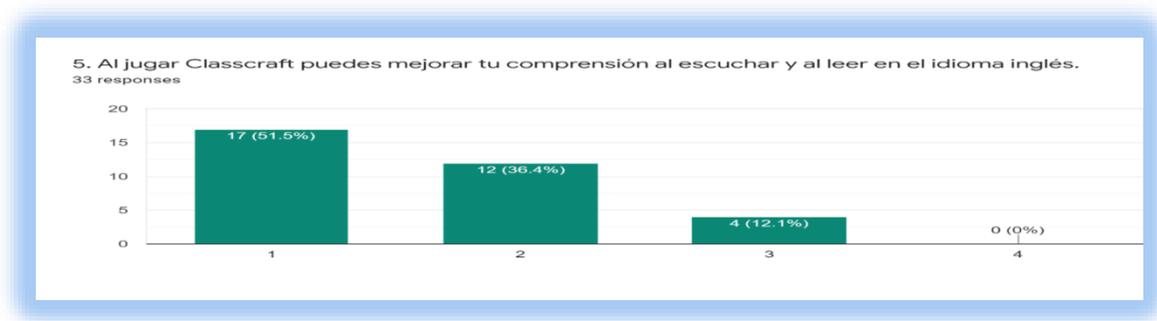
Habilidades de producción en inglés



Fuente: Formulario Google Form.

Figura 11.

Habilidades de comprensión

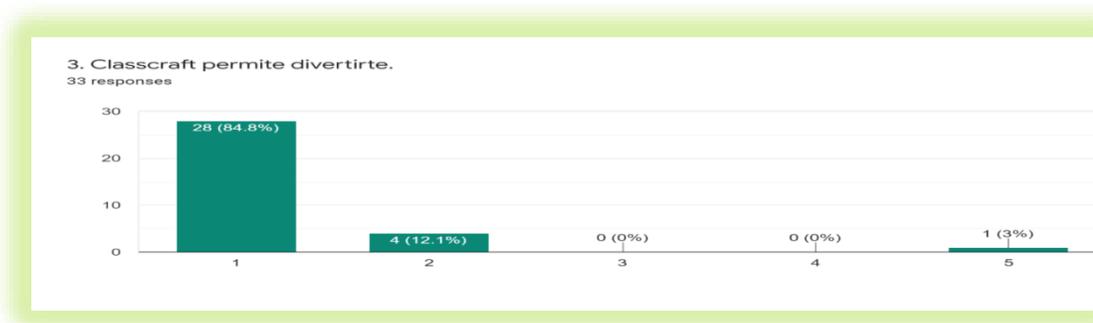


Fuente: Formulario Google Form.

Al analizar los datos obtenidos en la encuesta, se observó como cada categoría se encuentra entrelazada y como cada una de estas inciden en la consecución del objetivo planteado en la investigación. Es así como, al detallar que la mayoría de los niños manifestaron mejoras en las habilidades comunicativas, se preguntó el investigador qué contribuye a que esto suceda, aquí se retomó Werbach y Hunter (2012), cuando afirmaron que la motivación es uno de los principales factores que impulsan a los educandos a la consecución de metas.

Figura 12.

Motivación con Classcraft



Fuente: Formulario Google Form.

Figura 13.

Trabajo colaborativo con Classcraft



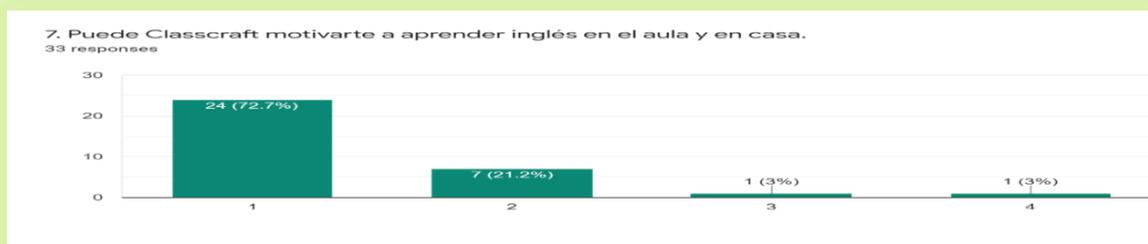
Fuente: Formulario Google Form.

De igual manera, retomando lo citado y la incidencia de la motivación hacia el aprendizaje del segundo idioma, se notó como los estudiantes frente al enunciado: Classcraft te permite divertirse, un 84,8 % manifestó estar de acuerdo y, al mismo tiempo, se observó que un 60,6 % declaró que los motiva y los ayuda a trabajar de manera cooperativa, hecho que estaría refrendando en que la motivación permite al educando disfrute y la priorización del aprendizaje. Magnífico y Olmanson ,2013)

Es significativo resaltar que los niños vieron en Classcraft esa herramienta que no solo los ayuda aprender esa segunda lengua, que para estos es importante, sino que pueden disfrutar al máximo en cada misión, las cuales pueden ser trabajadas desde la escuela o en el hogar tal cual lo manifestó un 72,7 % de los encuestados, lo que favoreció la autonomía de la que tanto se ha hablado en la presente investigación, tal como se evidencia en la siguiente figura.

Figura 14.

Classcraft, aprendizaje autónomo



Fuente: Formulario Google Form.

Por añadidura, dentro de este gran sistema gamificado, las TIC tienen un rol fundamental dentro de la investigación debido a su gran contribución al sistema educativo, en este caso, a la enseñanza y aprendizaje del inglés en primaria. Por ende, siendo coherentes con el contexto de los educandos, sus intereses, aparte de eso sus necesidades se abordaron los siguientes cuestionamientos para conocer la percepción de los infantes frente a la utilización de la tecnología en sus procesos académicos

Figura 15.

Implementación de la tecnología en el contexto educativo



Fuente: Formulario Google Form.

Figura 16.

Frecuencia de uso de la tecnología en el contexto educativo



Fuente: Formulario Google Form.

Al hacer lectura de la pregunta C, figura 15, en donde se apreció que un 100 % de los encuestados responde sí al cuestionamiento ¿Te gustaría aprender inglés usando la tecnología?, no parecería excesivo afirmar que las TIC son esa gran herramienta transformadora de la cual habló Rodríguez (2019) y que los estudiantes, en definitiva, son esos verdaderos *Centennials* que disfrutan de su uso, por lo que desarrollan cada día más esas competencias digitales por fuera y dentro del contexto educativo .

La encuesta puso de manifiesto que la generación Z (Tabla 1), de la cual ya se hizo mención, está haciendo un llamado para que los docentes incorporen las TIC en sus procesos de formación. Mediante la encuesta se apreció cómo la población objeto de estudio se identifica e incorpora las TIC en sus actividades, el 60 % de los estudiantes hacen uso de esta para sus tareas escolares de manera frecuente, por tanto, no se puede ignorar las características y necesidades de la actual sociedad del conocimiento.

Mediante el instrumento se determina conocer la percepción de los niños frente a esta estrategia que es nueva y combina aspectos claves como la enseñanza del inglés, el desarrollo de habilidades, la motivación las TIC y la gamificación como epicentro de la investigación. De ahí que, en última instancia, las preguntas apuntan a observar lo sumado de los beneficios ya antes mencionados el aspecto comportamental del educando.

Figura 17.

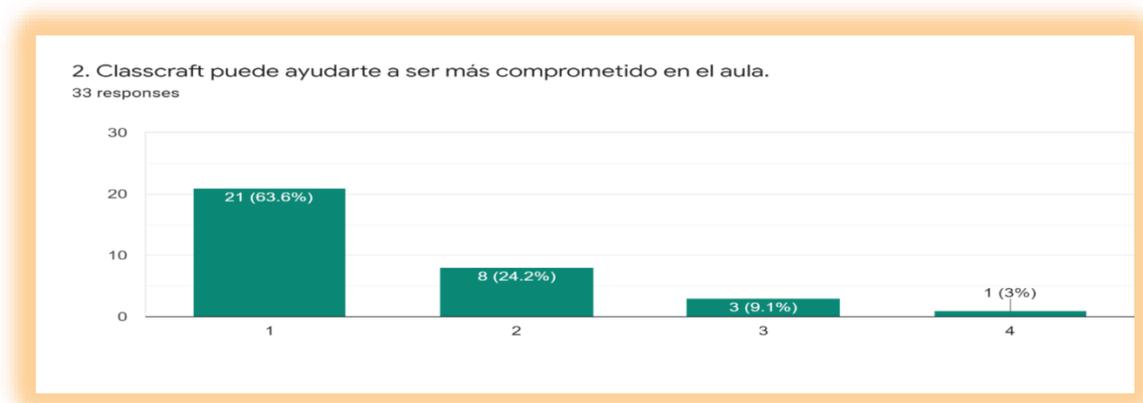
Classcraft estimula el buen comportamiento



Fuente: Formulario Google Form.

Figura 18.

Compromiso en el aula con el uso de Classcraft

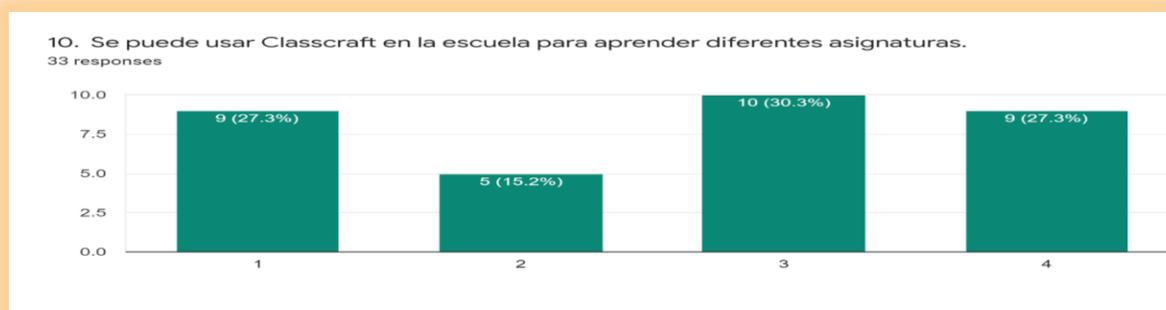


Fuente: Formulario Google Form.

Por tal motivo, Classcraft, hoy en día, representa esa oportunidad que tienen los docentes para introducir en las prácticas pedagógicas actividades que vayan de la mano con los intereses de los educandos, mediante ese sistema de recompensa se puede valorar el compromiso de los niños frente al proceso educativo, cada misión es un oportunidad para reforzar los hábitos de estudio en un contexto donde los aprendices son felices y un plan de estudio puede ser una gran misión que genere la responsabilidad, la inclusión la colaboración y eso lo ponen de manifiesto los estudiantes cuando un 97 % del grupo coincidió que Classcraft premia el buen comportamiento y un 63 % señaló que los ayuda a ser más comprometidos en el aula.

Figura 19.

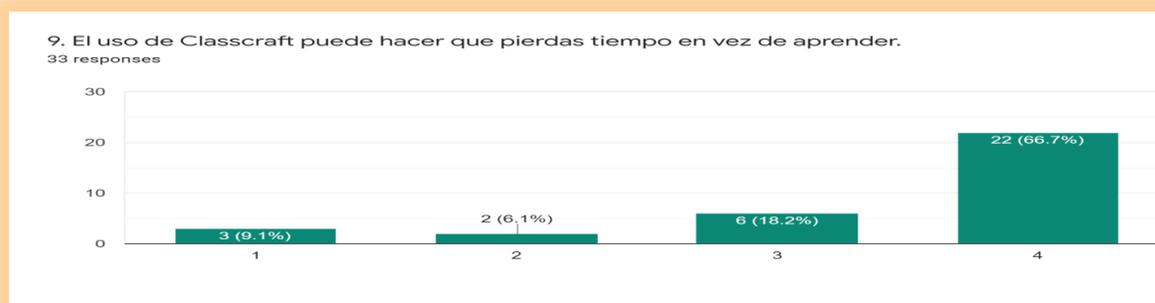
Classcraft para el aprendizaje de diversas asignaturas



Fuente: Formulario Google Form.

Figura 20.

Classcraft como estrategia de aprendizaje



Fuente: Formulario Google Form.

En concreto, se puede afirmar que, a medida que se hace lectura de cada una de las preguntas planteadas en el instrumento, se observa una percepción positiva de la herramienta para la enseñanza y aprendizaje del inglés quizás, porque como manifestó Chou (2014), la gamificación le otorga la posibilidad al educando de crear, divertirse con esas técnicas de juego empleadas en la vida real a tal punto que un 66,7 % de los estudiantes del grado quinto D consideraron que jugar en Classcraft no es perder el tiempo y que, además, dicha estrategia, como se puede observar en la figura 19, puede ser implementada en las otras asignaturas.

Por otro lado, en el objetivo dos, la finalidad es el diseño de secuencias didácticas orientadas a fortalecer las habilidades comunicativas mediante la utilización de la plataforma Classcraft. Con la intención de observar el contexto y los elementos emergentes en el proceso educativo de los aprendices y del docente, se acudió a la ficha o guía de observación, cuyo propósito radica en exceder la mirada que lo ve enteramente. La guía instruye en qué mirar, como también afianza lo que se busca sistematizar.

Subsiguiente al diagnóstico aplicado a los estudiantes bajo orientaciones generales sobre la encuesta por parte de los investigadores, se enlazó el diseño de secuencias didácticas plasmadas en la plataforma Classcraft. Dicho producto, se elaboró a partir de las fichas de observación. Es natural que estas se lleven a cabo a través de la observación, proceso para lo cual

se debe cualificar e “implica adentrarse en situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión” (Hernández et al., 2014, p. 411).

Para abandonar la forma somera, que hasta el momento se acomete en la técnica de la observación, se ahondó en los siguientes aspectos planteados en la ficha de observación: planificación y preparación; ambiente de aprendizaje y profesionalismo. Como punto de partida está: la elaboración de actividades basadas en los estándares de inglés, las instrucciones que enuncian son consecuentes con el nivel académico de educandos igual que los elementos motivacionales que posee la clase en la enseñanza y la vinculación de aspectos de aprendizaje social y emocional (Ver anexo E).

En consonancia con lo previo, en la ficha también se procura observar las condiciones de la academia producidas por la docente del área, la promoción del buen comportamiento; después, se propuso mirar más allá la socialización del conocimiento, si hace uso de las TIC y/o herramientas para lograr las metas de aprendizaje propuestas que impacten el ámbito académico y actitudinal, si se estimula el pensamiento de alto nivel, el desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés, por lo que se concluyó con aristas tales como: actitudes del profesor-estudiante, relaciones, conflictos o dificultades, observaciones y recomendaciones.

Asimismo, prestando atención especial al registro de las fichas de observación realizada, en el primer trimestre, las actividades en su gran mayoría se enfocaron en la habilidad de escucha, teniendo menor porcentaje las habilidades de lectura y escritura. Tres estudiantes se mostraron dispuestos a hacer intervenciones de forma oral en su segunda lengua. Por demás, un grupo de estudiantes localizado cerca de la docente participaron en la socialización de ejercicios. En la práctica docente se manejó un televisor inteligente para reproducir los audios que sirvió, a su vez, de ayuda visual.

El siguiente apartado, sintetiza la estructura de la ficha de observación con sus categorías evidenciada en la tabla 12. Esta, fue realizada por el observador-investigador, quien estuvo en la institución y asistió al curso del grupo focal, quinto D. Dicho investigador, no hizo parte de las actividades lideradas por la docente, fue un observador reflexivo. A partir de los registros se efectúa el análisis de los datos, los cuales desde el primer momento asistieron en la elaboración de las secuencias didácticas. Estas se traducen en misiones en la plataforma educativa gamificada utilizada en la propuesta.

Tabla 12.

Matriz de análisis: ficha de observación y su sistematización en códigos

Códigos Anidados	Categorías	Códigos
Planificación y preparación (PLA-PRE).	Actividades según los estándares de aprendizaje.	AEA.
	Elementos motivacionales acorde a la enseñanza del idioma inglés.	EMEI.
	Aprendizaje social y emocional.	ASE.
Ambiente de aprendizaje (AMAP).	Ambiente de clase ideal	AMCI.
	Buen Comportamiento y desempeño académico.	BCYBDA.
	Participación activa	PA.
Profesionalismo (PRO).	Transmite el conocimiento técnicas o estrategias.	TCTE.
	Uso de las TIC.	UTIC.
	Pensamiento de alto nivel y el desarrollo de las habilidades comunicativas.	PAN-DHC.
	Herramientas educativas que impactan el rendimiento académico y comportamental de los aprendices.	HEIRACA.

Habilidades
Comunicativas
(HACOM).

Fuente: Diseño Propio

Por tal motivo, admitir en el aula quienes son verdaderamente los actores y sus facultades, orientaron al docente-investigador en cómo enseñar; en palabras de Lenneberg (1975), las condiciones fisiológicas, en especial la de los infantes, facilitaron la adquisición del inglés. Es natural, entonces, que se desarrollen las habilidades comunicativas y estas permitan la formación de educandos competentes. Así pues, dicha meta se da en el proceso de interiorización de información de forma efectiva con la práctica. De esa manera, Hymes (1982) aceptó que un aprendiz se convierte en un conocedor competente.

Retornando a ese papel de los y las estudiantes y sus alcances en el aprendizaje del idioma inglés, Muñoz (2014); Granena (2014); Johnson y Newport (1989) no discreparon en la etapa del desarrollo humano conveniente para adquirir una lengua extranjera. Mirándolo así, los primeros años, la infancia o adolescencia son los ciclos de vida ideales para desarrollar destrezas en otro idioma. Etapa en la que los estudiantes adquieren niveles más altos en los procesos de adquisición de una lengua extranjera. Ven la edad de los aprendices como uno de los factores detonantes para desarrollar mejor las destrezas en L2.

De esta forma, en el código anidado de planificación y preparación (Pla-Pre), la categoría EMEI y ASE (Elementos Motivacionales acorde a la Enseñanza del Idioma Inglés y Aprendizaje Social y Emocional, códigos en el orden mencionado) en la realidad no es visible. Por otro lado, en el espacio de inglés brindado, las tareas hechas en el aula no dieron cuenta de la interacción. Cabalmente, entre los estudiantes hay una brecha para comunicarse. Se constató la carencia de la reciprocidad al no darse información afectiva, social y cultural en los contextos auténticos (Canale y Swain ,1983).

Continuando con el aspecto de Pl-Pr de la ficha, aun cuando se completan por parte de la mayoría de aprendices las actividades según los estándares de aprendizaje (AEA codificada así en la tabla V), no se llegó a vivenciar un acto comunicativo al ser contrastado con lo que definieron Canale y Swain (1983); en los resultados de la técnica de observación empleada se encontró que se aplica una variedad de actividades enfocadas en la habilidad de comprensión (lectura y escritura) en relación con la vinculación de los aspectos motivacionales y de aprendizaje social, se entendió que los estudiantes en el tiempo de clases les falta disfrutar de dinámicas o juegos en el aula.

Paralelamente, es cierto que la metodología de enseñanza debe implementarse de tal modo que facilite al docente el cumplimiento con el plan de área. Incluso, se identificó desde el modelo educativo institucional cómo se debería trabajar; no obstante, ocurrió la desvalorización del inglés, lenguaje que, al igual que el español, es un vehículo de ideas y sentimientos; en el contexto social hay una carencia de dispositivos motivadores. Esto opacó el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo cual no suelen palpase factores externos que despierten la motivación intrínseca.

Por consiguiente, es ecuánime afirmar que motivar a los estudiantes de quinto grado quinto D debe ser un pilar en la metodología que se decida usar. En el curso están quienes les gusta el idioma y les agrada la docente de la asignatura, como también quienes presentan dificultades para comprenderlo. Con ambos grupos de alumnos (as) surgieron estas inquietudes: ¿Cómo llevar al alumno, motivado o no, a la comprensión del inglés? Y, ¿qué hacer con los estudiantes no motivados por el área?

Las respuestas, por supuesto, pueden ser múltiples, en este caso, la investigación se apoyó en los aportes de Ryan y Deci (2020), Lewis (2013), Werbach y Hunter (2012). En ese orden, afirmaron que los factores externos ayudan a producir una motivación intrínseca. En la opinión de los investigadores de este proyecto, esos elementos fueron elaborados dentro del marco metodológico de la enseñanza del idioma con ilación en el contexto social estudiantil. Por su parte, el doctor en Filosofía Lewis (2013) dio por cierto que cualquier *input* (estímulo) llega al individuo, lo que produce el *output* (reacción).

En tanto que los americanos Werbach y Hunter (2012), enfocados en el campo de la gamificación, ratificaron que estar motivado es ser movido o encontrarse en movimiento para hacer algo. Entiéndase bien que, en algún momento, todos los seres humanos han estado con alguien o hacia algo motivado. Así pues, dimanaron retos o compromisos: identificar los incentivos de la población estudiantil tanto como conducir a la comprensión del idioma a los sujetos que lo estaban como los que no.

Con lo dicho previamente, es suficiente para sintetizar que, una de las contestaciones frente a los interrogantes, fue emplear elementos enfocados en el juego, estos motivan, comprometen, incentivan el aprendizaje, así como la resolución de problemas (Kapp 2012). De igual manera, generar un estado de tranquilidad en donde se disfrute cada actividad

(Csikszentmihalyi, 2014) ayuda a la comprensión del idioma, al fortalecimiento de las habilidades comunicativas. El ambiente de aprendizaje se constituye en un aspecto esencial para construir conocimiento y adquirir destrezas a quienes se sienten motivados y desmotivados en el proceso de aprendizaje.

Dentro de los resultados de la ficha de observación (Ver anexo E), se encontró que el ACI, el BCYDA y la PA, pertenecientes al Ambiente de Aprendizaje (AAP), que las circunstancias y situaciones que se dan en medio del grupo elegido de la básica primaria y la disciplina en el aula, negaron la promoción de un buen comportamiento. El concepto de buen comportamiento se limita a sentarse apropiadamente, atender las instrucciones y trabajar bien de forma individual. Sucede que el trabajo de aula va enfocado a recibir y arrojar de los aprendices un buen desempeño académico. El docente en su posición de evaluador se atrevería a decir “obtuvieron (los aprendices) una buena nota”.

La veracidad en el empleo de Classcraft como estrategia gamificada es exponencial en un contexto donde los estudiantes son únicos y manifiestan los diferentes tipos de motivación, la herramienta respondería al mejoramiento de los aprendizajes, al desarrollo de la capacidad de crear y la motivación (Rodríguez, 2019). En otros términos, las TIC favorecen el aprendizaje del inglés. Otro aspecto notorio en el registro de observación fue el acceso de computadores útiles para la asignatura de informática. Se hace caso omiso a la actualización de la escuela en temas tecnológicos y procesos digitales (Latorre et al., 2018), los cuales son oportunos.

Con respecto al código anidado Profesionalismo (PRO), se pretende enfatizar el desempeño del docente de inglés. Abordar las habilidades comunicativas y el desarrollo de estas, garantiza la calidad educativa, en especial, se asegura de la adquisición de otra lengua. Los aspectos a considerar son: transmisión del conocimiento a través de técnicas o estrategias que

facilitan la comprensión y uso del idioma (TCTE); uso de las TIC para hacer ejercicios que conlleven al logro de objetivos de aprendizajes (UTIC); pensamiento de alto nivel y el desarrollo de las habilidades comunicativas (PAN-DHC) y herramientas educativas que impacten el rendimiento académico y comportamental de los aprendices (HEIRACA).

Esta descripción de la ficha estaría incompleta si no se da un análisis de lo tomado en la realidad educativa del profesionalismo de la orientadora. Respecto a esto, la TCTE tiene una forma estática en el contexto, la técnica de lectura individual en voz alta o mental es usada. Adicionalmente, la docente formuló preguntas para que entre los (as) alumnos (as) respondan de forma voluntaria, asignó actividades escriturales para realizarse en un tiempo determinado y que fueran socializadas en el salón. No se contempló ningún elemento del juego en el quehacer docente o al estudiante interactuando con un recurso tecnológico.

De modo que estas particularidades contribuyen al desempeño básico del estudiante. Por añadidura, se acudió a la relevancia de los juegos y, sobre todo, a la reflexión de cuán fructuoso es su uso. Además, se soportó en la aportación de Ordas (2018), quien aseveró que los juegos auspician el empoderamiento, la cooperación y la habilidad de resolución de problemas. Adicionalmente, se gestaron experiencias inolvidables positivas que incidieron en transformaciones relacionadas con las actitudes y comportamientos.

Ahora, se continúa con el apartado de actitudes del docente-estudiante y relaciones. Acerca de lo anterior, se registraron palabras esenciales como: empatía, respetuosas (os), entusiastas, amigables, expresivos (as), colaboradores, receptivos, afectuosos y positivos. En torno a la forma de interacción entre el estudiante-docente, se corrobora que el docente es un instructor, lidera las explicaciones, dirige las actividades y permanece al frente para solicitar su participación o cualquier duda que surja. Se apunta en el formato de observación que el aprendiz

sigue indicaciones, es receptivo (a), completa sus actividades y participa si desea (voluntariamente).

Es preciso mencionar las ventajas que hay con el conjunto de actitudes y las relaciones que se dan, pero es inherente el llamado a mejorar en los aspectos registrados. Retomando los dos elementos dichos del contexto escolar en investigación, con el propósito de cambiar para progresar, se recurrió a la inclusión en las secuencias didácticas de juegos, tareas y ejercicios, así se condujo al individuo a un estado placentero de conexión con lo que hace, sin que otro reto sea tan importante como la que tiene (Csikszentmihalyi, 2014). Es decir, las actitudes y relaciones existentes facilitan el uso de una estrategia gamificada.

Registrada la condición de las relaciones, se entendió que los estudiantes que ya han desarrollado sus capacidades en su segunda lengua determinan con frecuencia expresar sus ideas ante los demás, mientras que los otros estudiantes, que tienen unas actitudes aptas para ser competentes en el idioma, no se atreven a emplear los conocimientos. Ahora bien, se vuelve obligatorio, en el buen sentido de la palabra, alcanzar los objetivos de aprendizajes, por eso la presencia de actividades creadas, sopesan los entornos auténticos que requieran los recursos de la lengua, son un éxito desde la enseñanza de la competencia comunicativa para el desarrollo de las habilidades comunicativas (Richards y Rodgers, 1986).

Se finiquitó la ficha de observación con los aspectos conflictos-dificultades, observaciones adicionales y recomendaciones. En la disposición enumerada antes, se evidencian fallas de conexión en el aula que están por lo general, aunque tienen un aula de tecnología que está dotada para las clases; otra dificultad es que pocos estudiantes no tienen el libro de inglés o copias de este. En efecto, se atrasan, no se involucran de forma activa en la socialización de tareas. Se suma la poca manifestación de dudas y participación de todos los aprendices.

Reanudando con la exploración hecha en las clases de inglés, se destacó la realización de ejercicios de escucha en el tiempo establecido, estos, en su mayoría con corta duración, con un vocabulario amplio asociada a la temática. Se comprobó la realización de actividades escritas, independientemente de los errores que cometan, empleando los términos solicitados o mostrados. Además, los pares se preguntaron, demandando claridad en sus dudas, la recomendación central va dirigida al uso de juegos y de recursos tecnológicos para iniciar una estrategia gamificada.

Por tal motivo, prender la sugerencia primaria en el ámbito educativo, como herramienta para el fortalecimiento, consolidó el aprendizaje y la efectividad en la enseñanza, por cuanto con el juego se abre puerta a la comunicación, a la resolución de problemas (Anderson-McNamee y Baile,2010). Análogamente, las habilidades sociales se suelen desarrollar en los seres humanos, fomenta la autonomía, cooperación como también el control de sentimientos (Bailey, 2006). Por tanto, es imprescindible al enfrentar tiempos diferentes, de postpandemia, jugar y divertirse en la escuela.

En lo que respecta al objetivo 3, en relación con el análisis del impacto de la propuesta, se partió de estudiar cada una de las respuestas expresadas por los educandos en la entrevista que fue el instrumento validado para recolectar la información. Es así como, al detallar los datos relacionados con la importancia del inglés en primaria y los posibles cambios evidenciados con la estrategia, se obtuvo los siguientes resultados después de haber sido tabulados.

Figura 21.

Fortalecimiento en la clase de inglés

tanto en la Figura 23 como en el Anexo K, que los estudiantes coincidieron en afirmar que se sintieron un poco más preparados para enfrentar las tareas propuestas mediante el uso del Classcraft.

Como consecuencia, las preguntas relacionadas con el uso de Classcraft para practicar la lectura y la habilidad de escucha, se encontró que 31 estudiantes concuerdan en que en cada misión debían leer la historia y escuchar con atención los audios para completar cada reto, que les tocaba repetir y esos los ayudó a fortalecer los procesos y a sentir más interés por la clase, pues muchos de los juegos eran divertidos, bajo la mirada de Richards (2006), el jugar favorece la creatividad y exposición a la lengua .

De igual forma, los estudiantes lograron adquirir más vocabulario completando los ejercicios de escritura se sintieron más motivados y con una mejor pronunciación en las actividades orales realizadas tanto vía *online* con la plataforma de Flipgrid, como de manera presencial en el aula de clase, debido a que estaban relacionadas con temas de interés como es el caso de la película Encanto, es ahí donde Murcia (2008) contempló la importancia del contexto para el desarrollo del acto comunicativo.

Figura 24.

Videos misión 2 en Flipgrid



A lo largo de este análisis, se percibió cómo cada una de las categorías, teorías, antecedentes cobran vida en la respuesta de cada niño y cómo cada uno de los elementos del trabajo investigativo están entrelazados. A tal punto, se examinó que el factor motivación está presente en cada proceso, los niños enunciaron que el sistema gamificado les brindó alegría. A la pregunta ¿Te sentiste motivado a participar en las misiones de Classcraft? Las palabras más reiterativas fueron “Sí, mucho, divertido”

Figura 25.

Motivación de los estudiantes

Hammer (2011) cuando expresaron que la gamificación posibilita el desarrollo cognitivo, social, emocional, competencias propias de la sociedad del conocimiento.

Capítulo V.

5.1 Conclusiones

La investigación ha permitido, en primera instancia, entender la diferencia existente entre la gamificación y el aprendizaje basados en juegos mediante el análisis de los referentes teóricos e investigaciones previas abordadas en el estado del arte. En segunda instancia, posibilitó disfrutar la riqueza de la tecnología, clave para este trabajo de investigación. Hecho que se tradujo en la implementación de técnicas de juegos digitales o patrones, como bien los llamó Bartle (2014) estrategia metodológica en los contextos educativos.

La estrategia metodológica gamificada Classcraft incide favorablemente en el aprendizaje de los estudiantes, lo que logra fortalecer los niveles en la asignatura de inglés. Para aterrizar a tal afirmación, identificar concepciones del universo seleccionado, planear secuencias didácticas a partir de fichas de observación enfocadas en las habilidades comunicativas, y examinar minuciosamente Classcraft en la vida escolar de los aprendices de un segundo idioma, fueron los aspectos preeminentes.

El primer objetivo encaminado a diagnosticar las percepciones de los aprendices con respecto a la plataforma gamificada Classcraft, arrojó que un gran porcentaje confía en las bondades que ella brinda. De este modo, la motivación, el empleo de las TIC y el desarrollo de las habilidades comunicativas se destacan como ejes en potencia gracias al uso de la estrategia

metodológica. Se destaca que la impresión por parte de los educandos plasmada es que la autonomía y la diversión es producto de Classcraft.

Concerniente al segundo objetivo, diseñar secuencias didácticas enfocadas en fortalecer las habilidades comunicativas mediante Classcraft, en las fichas de observación se divulga que en las categorías Elementos Motivacionales acorde a la Enseñanza del Idioma Inglés y Aprendizaje Social y Emocional hay falencias en la realidad. Asimismo, el instrumento empleado, emite que existe una brecha comunicativa entre estudiantes y que no se promociona el buen comportamiento.

Reiterando en la última parte sobre el comportamiento positivo, se aclara que la motivación y el reconocimiento de las buenas actitudes, del trabajo individual y grupal merecen ser resaltadas. En el análisis de los resultados de las fichas de observación ello no se reflejó; Se deduce que los aprendices requieren en el proceso de aprendizaje elementos motivadores en el evento pedagógico atenuantes de un comportamiento apático y monótono, lo que impide el fortalecimiento de las cuatro habilidades del idioma inglés desde el aula.

Relativo al tercer objetivo, analizar el impacto de la estrategia Classcraft en el desarrollo de las habilidades comunicativas, el producto obtenido de la entrevista dio cuenta que las secuencias planteadas como misiones en el sistema gamificado inciden en la adquisición del idioma inglés, además que la competencia comunicativa se desarrolla a partir de ejercicios que empoderen a cada aprendiz de los conocimientos y las TIC.

Como resultado, la investigación que permitió la implementación de Classcraft como una estrategia metodológica, contribuyó al cambio de perspectiva de los docentes investigadores. Se pone en manifiesto que las TIC sin la innovación del mediador no funcionarían de forma efectiva. La motivación resultó ser esencial, para sumergir al aprendiz en un cúmulo de experiencias significativas que potencian la excelencia del estudiante como ser humano y en la dimensión cognitiva.

5.2 Recomendaciones

Al dar por terminado el trabajo investigativo Classcraft: estrategia metodológica gamificada para fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes del grado quinto en el idioma inglés de la IED Nueva Granada, en la ciudad de Barranquilla, Atlántico, emerge las siguientes recomendaciones a partir del análisis de resultados y el objetivo de investigación propuesto.

En primer lugar, teniendo en cuenta el impacto de la propuesta gamificada se aconseja promover espacios de cualificación docente para el conocimiento y uso de las nuevas metodologías apoyadas en la tecnología con el objetivo de fortalecer las prácticas docentes en cuanto a los componentes pedagógicos y didácticos para lograr procesos eficientes y de calidad.

Desde el punto de vista curricular, sería favorable que la IED adopte la estrategia metodológica gamificada como una de las metodologías pilares de la escuela, teniendo en cuenta el gran impacto que esta produce en los educandos y en los procesos académicos. En consecuencia, esta puede alternar con las metodologías existentes al combinar procesos con la finalidad de propiciar aprendizajes significativos en el área de inglés que vayan de la mano con las necesidades de la población actual.

A partir de lo expresado, también se considera pertinente fomentar espacios para la creación de proyectos relacionados con el uso de las TIC y la gamificación, las cuales estimulan en el cuerpo docente el interés por aprender e implementar las nuevas metodologías y recursos en los diferentes contextos convirtiéndose en agentes dinamizadores de transformación.

Finalmente, otro de los aspectos claves a tener en cuenta es instituir encuentros con la planta docente para el trabajo cooperativo entre docentes de la IED Nueva Granada y otras instituciones interesadas en la implantación de las TIC y la metodología mencionada, con el objetivo de retroalimentar las prácticas docentes, mejorando los procesos al mismo tiempo la calidad de los materiales, los cuales se esperan que sean auténticos y que promuevan el desarrollo de las habilidades comunicativas en la era digital. Como último aporte, se sugiere combinar la estrategia metodológica con y sin TIC, para abarcar todos los contextos y minimizar los posibles obstáculos que se puedan llegar a encontrar en cuanto a la carencia del material tecnológico dentro y fuera del aula.

Bibliografía

Aguilar, S. y Barroso, J. (2015). Revista de medios y Educación. LA TRIANGULACIÓN DE DATOS COMO ESTRATEGIA EN INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

https://www.academia.edu/39402268/LA_TRIANGULACION_DE_DATOS_CO

MO ESTRATEGIA EN INVESTIGACION EDUCATIVA DATA TRIANGULATION AS EDUCATION RESEARCHING STRATEGY

- Alvarado, L., & García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caraca. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 9(2), 187-202.
- Amadio, M., Opertti, R., & Tedesco, J. (2014). *Un currículo para el siglo XXI: Desafíos, tensiones y cuestiones abiertas*. UNESCO.
- Amaya, I., & Bazaña-Zajia, J. (2020). The use of gamification to enhance the english as a foreign language. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 5(3), 865-881.
- Anderson-McNamee, J., & Bailey, S. (2010). *La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia*. Obtenido de <https://www.tulsaeducare.org/wp-content/uploads/2012/01/Educare-Content-G-Articles-Importance-of-Play-Article.pdf>
- Balseca, I. (2019). *Plataforma virtual para la enseñanza del inglés en el subnivel de básica media en Ecuador*. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2353/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2019-084.pdf>
- Baquero, L., & Bernal, S. (2019). *El uso de un videojuego (Minecraft ©) para la enseñanza de vocabulario en inglés a estudiantes de grado 10 ° del Instituto Salesiano San José en el municipio de Mosquera, Cundinamarca*. Universidad de La Salle: https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1006&context=maest_didactica_lenguas
- Barany, A., & Gaydos, M. (2013). *Interest in Citizen Science*. ETC Press.

Bartle, R. (1996). *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs*

https://www.researchgate.net/publication/247190693_Hearts_clubs_diamonds_spades_Players_who_suit_MUDs

Bartle, R. (2011). *Gamification: too much of a good thing? [Archivo PDF]*. de

<http://aom.jku.at/archiv/cmc/text/bartle.90/mud.co.uk/richard/Shoreditch.pdf>

Belén, A. (2010). Formación docente en tics. ¿están los docentes preparados para la evolución

tic? . *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 4(1), 35-44 .

Bozkurt, A., & Durak, G. (2018). A Systematic Review of Gamification Research: In Pursuit of

Homo Ludens. *International Journal of Game-Based Learning*, 8(3), DOI:

10.4018/IJGBL.2018070102.

Brown, J., Tarssa, B., Arpaci-Dusseau, A., & Stuffer, D. (2013). *Composition and Computation:*

Integrated Learning via Video Games. .

Bruner, J. (s.f.). *Juego, pensamiento y lenguaje*.

<http://educamosjuntos.univalle.edu.co/descargables/Juegopensamientolenguaje.pdf>

Cacheiro, M., & González, J. (2016). *Recursos tecnológicos en contextos educativos*.

Universidad Nacional de Educación a Distancia – UNED.

Cacheiro, M., & González, J. (2016). *Recursos tecnológicos en contextos educativos*.

Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres la máscara y el vértigo*.

<https://bibliodarq.files.wordpress.com/2014/11/caillois-r-los-juegos-y-los-hombres.pdf>

Camacho, J., & Mora, M. (2019). Classcraft: English and role play in the primary school

classroom. *Apertura* , 11(1), 56-73. DOI: <https://doi.org/10.32870/ap.v11n1.1433> .

Canale, M., & Swain, M. (1983). *Language and Communication*.

<https://www.slideshare.net/hecvega/from-communicative-competence-to-communicative-language-pedagogy-canale-1983>

Cano, J., & Navarro, J. (2019). *Un estudio comparado sobre gamificación en dos contextos educativos del Área Metropolitana del Valle de Aburrá*. Universidad Pontificia

Bolivariana: <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/4796>

Casañ, R. (2019). Principios Pedagógicos en la Adquisición de Lenguas Extranjeras mediante el Enfoque Basado en Juegos Digitales. *Tonos Digital. Revista Electrónica de Estudios Filológicos*, 37.

Cazau, P. (2006). *Introducción a la investigación en ciencias sociales*.

<https://alcazaba.unex.es/asg/400758/MATERIALES/INTRODUCCI%C3%93N%20A%20LA%20INVESTIGACI%C3%93N%20EN%20CC.SS.pdf0>

Cedeño, M. (2019). *La gamificación en el aprendizaje del idioma inglés para el desarrollo de las competencias lingüísticas*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador:

<https://pucesd.edu.ec/maestrias/la-gamificacion-en-el-aprendizaje-del-idioma-ingles-para-el-desarrollo-de-las-competencias-linguisticas/>

Chaves, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea*, 8, 422-430.

Chou, Y. (2014). *Actionable Gamification Beyond Points, Badges, and Leaderboards*.

<https://uxmx.club/wp-content/uploads/2020/05/Actionable-Gamification-Full-Book.pdf>

Codish, D., & Ravid. (2014). *Personality based gamification {educational gami_cation for extroverts and introverts}*.

file:///C:/Users/user/Downloads/PersonalityBasedGamificationEducationalGamificationforExtrovertsandIntroverts.pdf

Constantino, M. (2020). Gestão do conhecimento e aprendizagem: processos cognitivos e emocionais na aprendizagem. Proposta de soluções para dificuldade em aprendizagem. *MLS Psychology Research*, 3 (1), 7-20.

Contreras, R. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 27-33. DOI: <https://doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>.

Contreras, R., & Eguía, J. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. Com-UAB Publicaciones: <https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2018/188188/ebook15.pdf>

Cordero, D., & Núñez, M. (2018). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista De Lenguas Modernas*, (28), DOI:; <https://doi.org/10.15517/rlm.v0i28.34777>.

Córdoba, N., & Lame, Y. (2015). *Los claroscuros en la enseñanza del idioma inglés. Reflexión crítica sobre las prácticas pedagógicas*. <https://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/plumillaeducativa/article/view/1610/2676>

Creswell. (2021). *Universidad del Norte*. <https://www.youtube.com/watch?v=Qn3Ow6vOM00&t=2904s>

Csikszentmihalyi, M. (2014). *Flow and the Foundations of Positive Psychology*. Springer.

Cubillos, J., & Peláez, L. (2012). *Los videojuegos como herramienta educativa y cultural de la sociedad, generadores de conocimientos e imaginarios*. <http://repositorio.bibliotic.info/IMG/pdf/bibliotic2012-110-ponenciaokasastudios.pdf>

- Cueva, H. (2018). *The Use of Minecraft to Foster Creativity, Collaboration and Motivation through Game-Based Learning and Gamification*. University of Oulu:
<http://jultika.oulu.fi/files/nbnfioulu-201811103019.pdf>
- Desai, A. (2015). Characteristics and Principles of Communicative Language Teaching. *International Journal of Research in Humanities & Soc. Science*, 3(7).
- Deterding, S. (2012). *Gamification: Designing for motivation*.
https://www.researchgate.net/publication/244486331_Gamification_Designing_for_motivation
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study (in press). *Educational Technology and Society*, 11.
- Duimovic, C. (2017). *La importancia de hablar inglés en el siglo XXI y el desarrollo de competencias de empleabilidad*. Observatorio Duoc:
http://observatorio.duoc.cl/la_importancia_de_hablar_ingles_en_el_siglo_xxi_y_el_desarrollo_de_competencias_de_emplea
- Durango, L., Vera, E., & Caicedo, S. (2019). *Gamificación como estrategia pedagógica mediada por TIC en educación básica primaria*. *Revista Colombiana de Tecnologías de Avanzada*. <https://core.ac.uk/download/pdf/328146701.pdf>
- English First EPI . (2020). *El ranking mundial más grande según el dominio del inglés*.
<https://www.ef.com.co/epi/>
- Farhan, A. (2019). The role of gamification in students' speaking learning activity. *Bogor English Student And Teacher (BEST)* , 125-129. DOI: <http://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/best/article/view/536>.

- Fernández, J., & Fernández, M. (2016). Los docentes de la Generación Z y sus competencias digitales- Generation' Z Teachers and their Digital Skills. *Comunicar : Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación = Scientific Journal of Media Education*, (46), 1-18.
- Fernández, R. (2020). *Los idiomas más hablados del mundo*. Statista:
<https://es.statista.com/estadisticas/635631/los-idiommas-mas-hablados-en-el-mund>
- Fuchs, M., Fizek, S., Ruffino, P., & Schrape, N. (2014). *Rethinking gamification*.
<https://meson.press/wp-content/uploads/2015/03/9783957960016-rethinking-gamification.pdf>
- Gallego, F., Molina, R., & Llorens, F. (2014). *Gamificar una propuesta docente Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*.
http://formacion.intef.es/pluginfile.php/113243/mod_resource/content/1/Gamificacio%CC%81n%20%28definicio%CC%81n%29.pdf
- Gil, J., & Prieto, E. (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1), 91-121. DOI:
<https://doi.org/10.15359/rep.14-1.5>.
- Gómez, J. (2016). *¿Aplicamos lo que aprendemos?* . <https://www.cerembs.co/blog/aplicamos-lo-que-aprendemos>
- Gómez, M. (2017). *La motivación en el aprendizaje de ELE: análisis y propuesta didáctica en estudiantes del Grado de Español y Estudios Latinoamericanos de la Universitetet i Bergen en Noruega*. <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/12257>

- González, M., & Guamán, D. (2020). *Actividades interactivas eXelearning web 3.0 para optimizar la enseñanza aprendizaje de la escritura del idioma inglés*. Universidad Tecnológica Israel: <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2564>
- Granena. (2014). *Language Aptitude and Long-term Achievement in Early Childhood L2 Learners*. file:///C:/Users/user/Downloads/Granena_2014_AL.pdf p, 1
- Groff, J., McCall, J., Darvasi, P., & Gilbert, Z. (2016). *Using Games in the classroom*. ETC press.
- Hartshorne, J., Tenenbauma, J., & Pinkerc, S. (2019). *A critical period for second language acquisition: Evidence from 2/3 million English speakers*. *Cognition*.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6559801/pdf/nihms964317.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.
- Higuita, M. (2019). *El uso comprensivo del conocimiento científico a través de la gamificación en el aula*. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/76316>
- Horowitz, K. (2019). Video Games and English as a Second Language: The Effect of Massive Multiplayer Online Video Games on the Willingness to Communicate and Communicative Anxiety of College Students in Puerto Rico. *American Journal of Play*, 11(3), 379-410.
- Hu, R. (2016). *The age factor in second language learning*. *Theory and Practice in Language Studies*. Academy publication:
<http://www.academypublication.com/issues2/tpls/vol06/11/13.pdf>

- Huotari, K., & Hamari, J. (2017). A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature. *Electron Markets*, 17, 21–31. DOI: <https://doi.org/10.1007/s12525-015-0212-z>.
- Johnson, J., & Newport, E. (1989). *Critical period effects in second language learning: the influence of maturational state on the acquisition of English as a second language*. http://www.drronmartinez.com/uploads/4/4/8/2/44820161/johnson_and_newport_1989_critical_period_effects.pdf
- Julian, D. Z. (2006). *Instituto Merani*. <https://www.institutomerani.edu.co/noticias/hacia-una-pedagogia-dialogante.pdf>
- Kapp, M. (2016). *Choose Your Level: Using Games and Gamification to Create Personalized Instruction*. http://centeril.org/2016Handbook/resources/Cover_Kapp_web.pdf
- Khaleghi, A. (2020). Using Gamification to Improve the Education Quality of Children with Autism. *Revista científica*, (37), 90-106. DOI: <https://dx.doi.org/10.14483/23448350.15431>.
- Kim, A. (2020). *The decade for innovation in education*. <https://www.edelements.com/blog/the-decade-for-innovation-in-education>
- Kim, B. (2015). *Understanding Gamification. Library Technology Reports*. Kim, B. (2015). *Understanding Gamification. Library Technology Reports*.
- Koster, R. (2004). *Theory Fun*. https://www.raphkoster.com/gaming/gdco12/Koster_Raph_Theory_Fun_10.pdf
- Kulman, R. (2016). Classroom Use of Video Games for Children with ADHD and Autism Spectrum. En K. Schrier, *Learning education and games* (págs. 117-132).

- Kumar, J. (2013). *Gamification at Work: Designing Engaging Business Software*. In: Marcus A. (eds) *Design, User Experience, and Usability. Health, Learning, Playing, Cultural, and Cross-Cultural User Experience*. Springer.
- Kumar, J., Herger, M., & Dam, R. (2020). *Bartle's Player Types for Gamification*. *Interaction Design Foundation*. <https://www.interaction-design.org/literature/article/bartle-s-player-types-for-gamification>
- Lara, D., Giler, M., González, B., & Alcivar, A. (2021). La Gamificación como Estrategia Didáctica para el Aprendizaje del Idioma Inglés. *Revista Científico-Académica Multidisciplinaria Polo del Conocimiento*, 6(3), 1638-1646.
- Latorre, E., Castro, K., & Potes, I. (2018). *Las TIC, las TAC y las TEP: innovación educativa en la era conceptual*. Universidad Sergio Arboleda.
- Latorre, E., Castro, K., & Potes, I. (2018). *Las TIC, las TAC y las TEP: innovación educativa en la era conceptual*. Universidad Sergio Arboleda.
- Lee, J., & Hammer, J. (2011). *Gamification in Education: What, How, Why Bother?*
https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother
- Lenneberg, E. (1997). The Biological Foundations of Language. *Hospital Practice*, 2, 59-67.
- Lenneberg, E. (1997). The Biological Foundations of Language, Hospital Practice. *Taylor & Francis Online*, 2, 635. DOI: 10.1080/21548331.1967.11707799.
- Lewis, C. (2013). *Motivational design patterns*.
<https://escholarship.org/uc/item/30j4200s#page=27>
- Lewis, C. (2013). <https://escholarship.org/uc/item/30j4200s#page=27>

- Li, H., Yao-Ping Peng, M., Yang, M., & Chen, C. (2020). *Exploring the influence of learning Motivation of socioeconomic status on college students learning outcomes using self-determination theory*. *Frontiers*: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsy>
- LlumiQuinga, M. (2020). *Relación entre m-learning y aprendizaje de inglés de estudiantes nativos digitales*. <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1521>
- López, C. (2018). *Diseño de un prototipo de videojuego para el fortalecimiento de habilidades del idioma inglés en niños de sexto grado de bachillerato*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas :
<https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/13639/LopezMartinezCesarNikolai2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Loza Ticona, R. M., Mamani Condori, J. L., Mariaca Mamani, J. S., & Yanqui Santos, F. E. (2020). Paradigma Socio-Critico en investigación. *Revista Científica Digital de Psicología*, 1-10.
- Loza, R., Mamani, J., Mariaca, J., & Yanqui, F. (2020). Paradigma Socio-Critico en investigación . *Revista Científica Digital de Psicología*, 1-10.
- Magnífico, A., & Olmason, J. (2013). *New Pedagogies of Motivation: reconstructing and repositioning motivational constructs in the design of learning technologies*. *E-Learning and Digital Media*.
https://www.academia.edu/34297088/New_Pedagogies_of_Motivation_reconstructing_and_repositioning_motivational_constructs_in_the_design_of_learning_technologies
- Maíz, C. (2020). *La gamificación del aula universitaria: jugar para aprender*.
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/61193/>

- Mamasharifovich, N. (2020). *The importance of listening to learn English language*. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt*.
<https://archives.palarch.nl/index.php/jae/article/view/3635/3607>
- Marrero, O., Mohamed, R., & Xifra, J. (2018). Habilidades blandas: necesarias para la formación integral del estudiante universitario. *Revista Científica Ecociencia*, 1-18 .
- Martin, G. y Pear, J (2008). documento del libro Modificación de la conducta. Pearson. <https://www.docsity.com/es/conducta-modificacion-de-la-conducta-de-martin-y-pear-2008/5350582/>
- Martín, M. (2018). *Video games and collaborative learning. Experiences related to Primary Education*.
file:///C:/Users/Usuario1/Downloads/DDOMI_MartindelPozoM_Videojuegos.pdf
- Maslow, A. (1943). A Theory of Human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370–396.
 DOI: <https://doi.org/10.1037/h0054346>.
- Maurice, E. (2018). *Analysis of the Alignment of Classcraft's SEL Environment and CASEL SEL Standards*. <https://files.classcraft.com/classcraft-assets/research/classcraft-sel-alignment-report.pdf>
- McGonigal, J. (2011). *reality is broken .why games make us better and how they can change the world*. the penguin press.
- McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. The Penguin Press.
- Medialdea, A. (2019). *El poder de los videojuegos en la educación*. Red Educa:
<https://redsocal.rededuca.net/node/7537>

- Mirbabayeva, S. (2020). *Innovative approaches to english teaching of pre-school and primary school learners*. <https://cyberleninka.ru/article/n/innovative-approaches-to-english-teaching-of-pre-school-and-primary-school-learners>
- Molina, A., Morales, J., & Rodríguez, S. (2019). *Importancia de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje: estudios en la educación media y superior*. Universidad Sergio Arboleda.
- Mollá, C. (2020). *Metodologías, Métodos y Técnicas de Investigación en Ciencias Sociales*. YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=48PeO0MR08c>
- Monje, C. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa*.
- Montes, J., Ochoa, S., Baldeón, D., & Bonilla, M. (2019). Videojuegos educativos y pensamiento científico: análisis a partir de los componentes cognitivos, metacognitivos y motivacionales. *Educación y Educadores*, 21(3), 388-408.
- Morales, J. y Rodríguez, S. (2018). *Las TIC, la innovación en el aula y sus impactos en la educación superior*. Fondo de Publicaciones de la Universidad Sergio Arboleda.
- Morales, J., Rodríguez, Cote, M., & Molina, I. (2019). *Incidencia de las TIC en el mejoramiento de las pruebas saber 11 a partir del modelo tpack*.
<https://repository.usergioarboleda.edu.co/bitstream/handle/11232/1513/Las%20TIC%20y%20su%20impacto%20en%20los%20resultados%20acad%C3%A9micos.pdf?sequence=4>
- Mosquera, I. (2017). *Metodologías en la enseñanza de lenguas: presente y futuro*.
<https://www.unir.net/educacion/revista/metodologia-en-la-ensenanza-de-lenguas-presente-y-futuro/>

- Muñoz, C. (2014). *Contrasting Effects of Starting Age and Input on the Oral Performance of Foreign Language Learners*.
http://www.drronmartinez.com/uploads/4/4/8/2/44820161/contrasting_effect_of_starting_age_and_input_on_oral_performance_applied_linguistics-2014-mu%C3%B1oz-applin_amu024.pdf
- Murcia, M. (2008). *Rethinking the Role of Communicative Competence in Language Teaching*. Springer .
- Myles, F. (2017). Learning foreign languages in primary schools: is younger better? . *Languages, Society & Policy*, 4-6. DOI: <https://doi.org/10.17863/CAM.9806> .
- Ordas, A. (2018). *Gamificación en bibliotecas. El juego como inspiración*. Editorial UOC.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2005). *Home*. <https://www.unesco.org/en/education>
- Páramo, C. (2020). Gamificación e innovación educativa: apuntes para la práctica. *Revista Conrado*, 16, 241-248.
- Penfield, W., & Lamar, R. (1959). *Speech and brain mechanisms*. Princeton University Press. .
- Pérez, N., & Torres, H. (2021). *Estrategia didáctica apoyada en la gamificación para fortalecer la competencia comunicativa en el idioma inglés con los estudiantes de décimo grado de la IED Betulia Tena-Cundinamarca*. Universidad Cooperativa de Colombia:
<https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/33349>
- Pink, D. (2009). *Drive, the Surprising Truth about What Motivates Us*.
http://ce.sharif.edu/courses/97-98/1/ce475-1/resources/root/Daniel_H_Pink_Drive__the_Surprising_Truth.pdf

- Prensky, M. (2002). The motivation of gameplay: The real twenty-first century learning revolution. *On the Horizon*, 10, 5-11.
- Pretty, P. (2018). *Achievement Unlocked: Understanding the Future of Gamification in Education*.
https://www.researchgate.net/publication/330293575_Achievement_Unlocked_Understanding_the_Future_of_Gamification_in_Education
- Quinteros, C., & Migone, D. (2020). *Observatorio Instituto para el Futuro de la Educación Tecnológica de Monterrey*. <https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog?author=5ea647f087c5532a42eb4846>
- Rachid, L., & El Hassan, A. (2019). Game-based learning and Gamification to improve skills in early years education. *Computer Science and Information Systems*, 17, 43-43.
- Ramírez, J., & Quiñones, S. (2018). *Potencialidades de la gamificación en la educación*. Universidad Santo Tomás: <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/14013>
- Ramírez, L. (2020). *Profesionalización docente: Competencias en el siglo XXI*. Observatorio de innovación educativa Tecnológico de Monterrey: <https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/profesionalizacion-docente-competencias-siglo-xxi>
- Revilla, M. (2019). *Los videojuegos en la enseñanza de segundas lenguas. Un estudio exploratorio de la adquisición de segundas lenguas a través de los videojuegos*. Universidad de La Laguna:
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/17428/Los%20videojuegos%20en%20la%20ensenanza%20de%20segundas%20lenguas.pdf?sequence=1>

Richards, J. (2006). *Communicative Language Teaching Today*.

<https://www.professorjackrichards.com/wp-content/uploads/Richards-Communicative-Language>.

Richards, J., & Rodgers, T. (1986). *Approaches and Methods in Language Teaching*.

<https://www.novaconcursos.com.br/blog/pdf/richards-jack-c.-&-rodgers.pdf>

Ricoy, M. (2006). Contribución sobre los paradigmas de investigación. *educação*, 17.

Rixon, S. (1999). *Young Learners of English: Some Research Perspectives*.
London: Longman.

Rodríguez, S. (2019). *Enseñar y educar en la civilización digital*. Universidad Sergio Arboleda:

<https://repository.usergioarboleda.edu.co/bitstream/handle/11232/1334/>

Rosgaby, K. (2021). *Estadísticas de la situación digital en Colombia 2020-2021*.

<https://branch.com.co/marketing-digital/estadisticas-de-la-situacion-digital-de-colombia-en-el-2020-2021/>

Rozo Cabra, M. (2016).

https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/4583/TE.GI_RozoCabraMar%203%20ADa_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rozo, M. (2016). *Videojuegos: una Alternativa Innovadora para el Aprendizaje del Inglés*.

https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/4583/TE.GI_RozoCabraMar%203%20ADa_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rueda, M., & Wilburn, M. (2014). Enfoques teóricos para la adquisición de una segunda lengua desde el horizonte de la práctica educativa. *Perfiles educativos*.

Rumsey, C. (2020). *Why it's important to learn english?* Studio Cambridge. .

Ryan, M., & Deci, E. (2000). *Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being*.

https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SDT.pdf

Sabino, C. (1992). *La importancia de conocer el objetivo de investigación*.

https://metodoinvestigacion.files.wordpress.com/2008/02/el-proceso-de-investigacion_carlos-sabino.pdf

Said, E., Díaz, F., Cobos, J., & Ordoñez, M. (2015). *Propuesta modelo fortalecimiento uso de TIC en contextos escolares*.

https://www.researchgate.net/publication/273998895_Propuesta_modelo_fortalecimiento_uso_de_TIC_en_contextos_escolares

Said, E., Díaz-Granados, F., Cobos, J., & Ordoñez, M. (2015). *Propuesta modelo fortalecimiento uso de TIC en contextos escolares. Corporación Colombia Digital*.

https://www.researchgate.net/publication/273998895_Propuesta_modelo_fortalecimiento_uso_de_TIC_en_contextos_escolares

Sánchez, I. (2021). *Padres y educación en la era digital*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha .

Sánchez, J. (2018). *La gamificación a través de la plataforma Smartick para mejorar el rendimiento académico en matemáticas en estudiantes de la I.E.D. Tercera Mixta de Fundación - Magdalena*. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/67>

Sánchez, V., Gómez, C., Ortiz, D., Clavijo, T., & Vaquiro, L. (2016). Social importance of english perception and inclusion of video games as a learning tool. *Amazonia Investiga*, 5(8), 58-66.

- Schlagenhafer, C., & Ambert, M. (2014). *Psychology theories in gamification: a review of information systems literature. European, Mediterranean & Middle Eastern Conference on Information Systems*.
http://emcis.eu/Emcis_archive/EMCIS/EMCIS2014/EMCISWebsite/EMCIS%202014%20Proceedings/emcis2014_submission_15.pdf
- Soyoof, A., & Mclay, K. (2019). The impact of video game intervention on reducing stress and enhancing language achievement and communication skills. *International Journal of Pedagogies and Learning*, 14, 45-58.
- Tamayo, & Tamayo, M. (2002). *El proceso de la investigación científica*. Limusa Noriega Editores. .
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Editorial UOC.
- Trenshaw, K., Revelo, R., Ear, K., & Herman, G. (2016). Using Self Determination Theory Principles to Promote Engineering Students' Intrinsic Motivation to Learn. *International Journal of Engineering Education*, 32, 1194–1207.
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization UNESCO. (2005). Education transforms lives: <https://www.unesco.org/en/education>
- United Nations International Children's Fund [UNICEF]. (2018). *Aprendizaje a través del juego*.
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Universidad en internet. (2020). *La importancia de las tic en la educación secundaria*. e
<https://www.unir.net/educacion/revista/importancia-tic-educacion-secundaria/>
- Vargas, L. (2020). *Desde el inicio de la pandemia el número de jugadores virtuales en Colombia incrementó 16%*. La República: . <https://www.larepublica.co/internet-economy/desde-el->

inicio-de-la-pandemia-el-numero-de-jugadores-virtuales-en-colombia-incremento-16-3068818

Vargas, Z., Rodríguez, A., & Mendoza. (2019). Modelo de integración de gamificación como estrategia de aprendizaje para colegios virtuales. Caso: Sogamoso Colombia. *Revista Espacios*, 12, 12.

Vera, E. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primaria*. Pontificia Universidad Católica de Ecuador: <https://repositorio.pucese.edu.ec/handle/123456789/2375>

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win*. Wharton Digital Press.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.

Zubiria, J. (2013). *El maestro y los desafíos a la educación en el siglo XXI*.

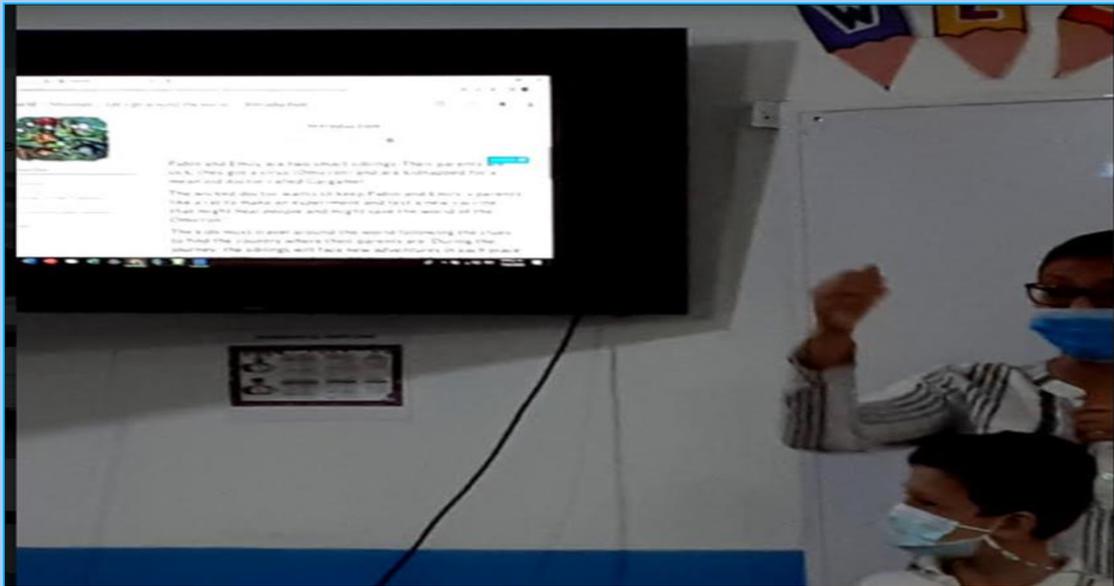
<https://gladyseduca.files.wordpress.com/2018/12/el-desafc3ado-del-maestro-de-hoy.pdf>

Zúñiga, S. (2019). *Percepción de los Docentes hacia la Incorporación de Estrategias de Gamificación y Videojuegos*. Universidad Casa Grande: <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1930>

Anexos

Anexo 1. Socialización del proyecto con estudiantes

Objetivo Socializar la plataforma Classcraft en el aula.:

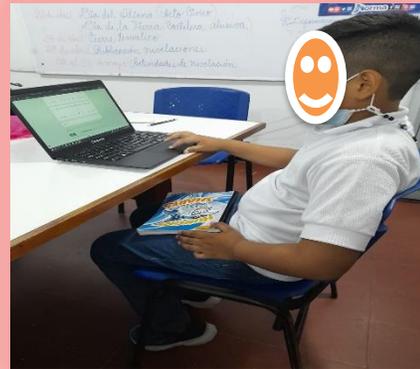


Anexo 2. Encuesta a estudiantes

Objetivo: Reconocer la percepción de los educandos hacia la plataforma Classcraft.

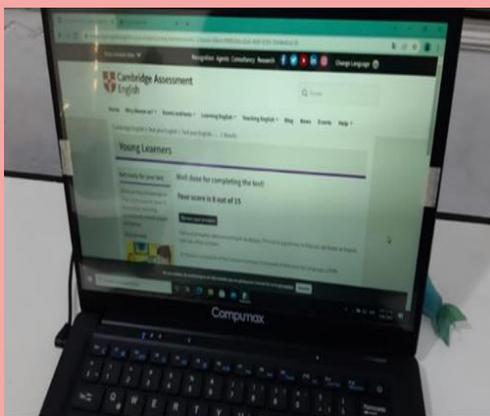


The image shows a screenshot of a survey form titled "ENCUESTA A ESTUDIANTES /5TH GRADE CLASSCRAFT". The form is in Spanish and includes a header with a colorful graphic of a school building. The main text of the survey asks students to provide their name, school, and grade, and to rate their perception of the Classcraft platform. The form includes fields for "Nombre", "Escuela", and "Grado", and a section for "Percepción de la plataforma Classcraft" with a scale from 1 to 5. The form is set against a light blue background with a white border.

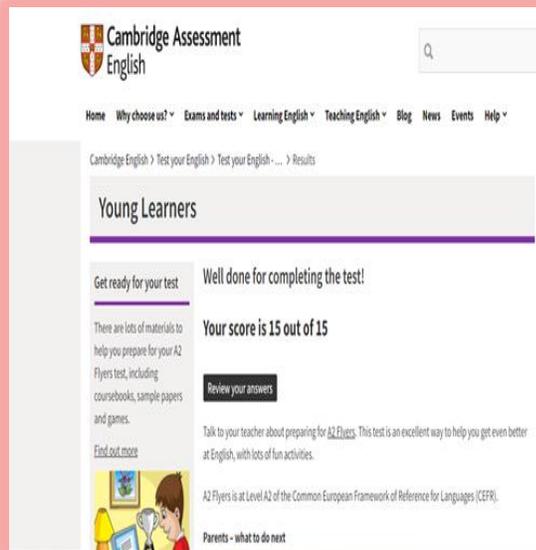


Anexo 3.Examen de niveles de inglés online

Objetivo: Identificar las fortalezas y debilidades de los aprendices en el idioma.



Prueba Cambridge



Cambridge Assessment English

Home Why choose us? Exams and tests Learning English Teaching English Blog News Events Help

Cambridge English > Test your English > Test your English - ... > Results

Young Learners

Get ready for your test

There are lots of materials to help you prepare for your A2 Flyers test, including coursebooks, sample papers and games.

[Find out more](#)

Well done for completing the test!

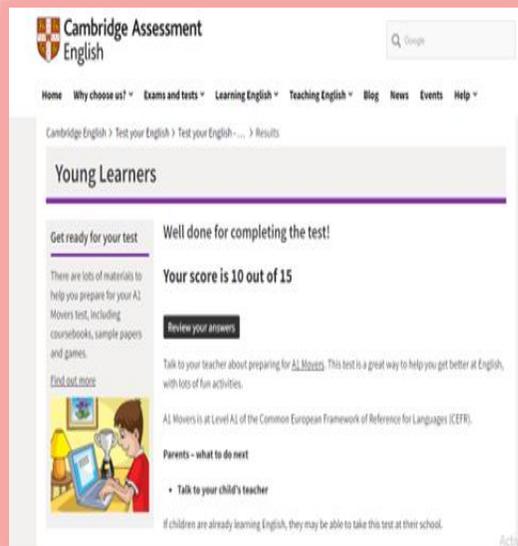
Your score is 15 out of 15

[Review your answers](#)

Talk to your teacher about preparing for [A2 Flyers](#). This test is an excellent way to help you get even better at English, with lots of fun activities.

A2 Flyers is at Level A2 of the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR).

Parents - what to do next



Cambridge Assessment English

Home Why choose us? Exams and tests Learning English Teaching English Blog News Events Help

Cambridge English > Test your English > Test your English - ... > Results

Young Learners

Get ready for your test

There are lots of materials to help you prepare for your A1 Movers test, including coursebooks, sample papers and games.

[Find out more](#)

Well done for completing the test!

Your score is 10 out of 15

[Review your answers](#)

Talk to your teacher about preparing for [A1 Movers](#). This test is a great way to help you get better at English, with lots of fun activities.

A1 Movers is at Level A1 of the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR).

Parents - what to do next

- [Talk to your child's teacher](#)

if children are already learning English, they may be able to take this test at their school.

Anexo 4. Ficha de validación (Encuesta)

Objetivo: Emplear un instrumento específico confiable en el proceso de investigación.



Institución Educativa Distrital Nueva Granada

Ficha de validación encuesta

Docente:

Fecha: Barranquilla, febrero 20 de 2022

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Ciudadano:

Distinguido Experto

Por medio de la presente solicito de usted la revisión de este instrumento correspondiente a la investigación titulada

Classcraft: estrategia metodológica gamificada para fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes del grado 5 en el idioma inglés de la IED Nueva Granada en la ciudad de Barranquilla, Atlántico.

En vista de la experiencia que posee, y por ser usted especialista en el área de investigación objeto de estudio, me dirijo a usted para que evalúe el siguiente instrumento, con el propósito de verificar la concordancia de su contenido con las variables y objeto de dicha investigación, tomando en consideración los siguientes aspectos:

- Pertinencia de los ítems con los objetivos.
- Pertinencia de los ítems con la variable.
- Pertinencia de los ítems con los indicadores.
- Redacción y ortografía de los ítems.

Su evaluación deberá ser en términos de:

P: Pertinente NP: No Pertinente A: Adecuada NA; No Adecuada

Su aporte será de un valor incalculable, y absolutamente confidencial, dada la utilidad comprobada que usted posee en el área de estudio mencionada anteriormente, lo que permitirá la culminación de este trabajo de grado, para optar al título de Magister en Educación.

Agradeciendo de antemano toda su colaboración,

Atentamente,

Olga González- Yasaira León.

DATOS DEL EXPERTO

Nombres y Apellidos:

Título de Pre-Grado: _____

Título de Post-Grado:

Título de Doctorado:

Institución o Empresa donde labora.

Cargo que ocupa:

Antigüedad en el Cargo: _____

Experiencia en el Área:

Firma:

IDENTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

Título

Classcraft: estrategia metodológica gamificada para fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes del grado 5 en el idioma inglés de la IED Nueva Granada en la ciudad de Barranquilla, Atlántico.

Objetivo general

Implementar Classcraft como estrategia metodológica gamificada para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas de los estudiantes del grado 5 en el idioma inglés de la IED Nueva Granada en la ciudad de Barranquilla, Atlántico.

Objetivos Específicos

1. Diagnosticar con los estudiantes del grado 5 las concepciones que tienen de Classcraft mediante encuestas.
2. Diseñar secuencias didácticas, orientadas a fortalecer las habilidades comunicativas mediante la utilización de la plataforma Classcraft.

3. Analizar el impacto de Classcraft en el desarrollo de las habilidades comunicativas.

TIPO DE INVESTIGACION

Mixta

TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Encuesta

POBLACIÓN

Estudiantes del grado 5

Nota. Le invitamos a observar la encuesta en el siguiente link:
<https://forms.gle/EnnhsTFRVSdjgLX47>

JUICIO DE EXPERTO

1. ¿Considera usted que las preguntas planteadas concuerdan con los objetivos de investigación?

a) Suficiente: b) Medianamente suficiente c) Insuficiente

_____ _____ _____
Observaciones:

2. ¿El instrumento mide la variable de estudio?

a) Suficiente: b) Medianamente suficiente c) Insuficiente

_____ _____ _____
Observaciones:

3. ¿Considera usted adecuada la redacción de los ítems de estudio?

a) Suficiente: b) Medianamente suficiente c) Insuficiente

_____ _____ _____
Observaciones:

4. ¿Se considera válido este instrumento?

a) Si: _____

b) No _____

Observaciones: _____

Luego de hacer las observaciones pertinentes puedo establecer las siguientes apreciaciones

Sugerencias: _____

Anexo 5. Ficha de observación

Objetivo: Diseñar secuencias didácticas orientadas a fortalecer las habilidades comunicativas mediante plataforma Classcraft.



Institución Educativa Distrital Nueva Granada

Ficha de observación No 1

Docente: Dlga L. González

Curso: 5º

Tema de la clase: Country

Fecha: 7-02-2022

Duración: 50 minutos

Observador (a): Yasawa Jhon Muñoz

Objetivo: Identificar los elementos de planificación y preparación, ambiente de aprendizaje, y profesionalismo que se dan por parte de la docente de inglés en el aula para nutrir la metodología de enseñanza mediante la intervención de Classcraft.

	SI	NO
Planificación y preparación.		
Implementa actividades que se basan en los estándares de aprendizaje y que proporcionan instrucción a los estudiantes en los niveles de rendimiento académico apropiado.	←	
La presentación de la clase tiene elementos motivacionales acorde a la enseñanza del idioma inglés		←
Involucra aspectos de aprendizaje social y emocional.		←
Ambiente de aprendizaje.		
Crea un ambiente de clase cálido y acogedor que contribuye al aprendizaje.	←	
Promueve el buen comportamiento en el aula y el buen desempeño académico.	←	
Involucra a todos(as) los (as) estudiantes en la lección, estimulando la participación activa, teniendo en cuenta sus habilidades, talentos e intereses individuales.		←
Profesionalismo.		

Transmite el conocimiento de manera interesante mediante técnicas o estrategias que facilitan la comprensión y uso del idioma.		←
Hace uso de las TIC para llevar a cabo ejercicios planteados y lograr objetivos de aprendizaje.	←	
Presenta una lección que estimula el pensamiento de alto nivel y el desarrollo de las habilidades comunicativas en el idioma inglés.		←
Lleva a la práctica herramientas educativas que impactan el rendimiento académico y comportamental de los aprendices.		←
Actitudes del docente-estudiante: Amigables - expresivos - respetuosos El grupo de 50 atiende a su docente, aunque algunos no se atreven a leer, participan		
Relaciones: El docente explica cada actividad del libro. Anuncia el tiempo establecido para socializar. El estudiante completa sus actividades y recibe indicaciones. Se aprecia muy poco el reconocimiento a los cumplidos por el alumno		
Conflictos/Dificultades: Algunos alumnos no terminan a tiempo, dejan sus actividades incompletas; levantan mucho su voz (en español) para intervenir (participar), cuatro estudiantes participan en su segunda lengua.		
Observaciones: Realizan actividades de escucha en la hora de clase para identificar que nacionalidad proviene de cada persona.		
Recomendaciones: Hacer actividades que permitan el trabajo colaborativo		


Institución Educativa Distrital Nueva Granada
 Ficha de observación No. ____

Docente: _____
 Curso: _____
 Tema de la clase: _____
 Fecha: _____
 Duración: _____
 Observador (a): _____

Objetivo: Identificar los elementos de planificación y preparación, del ambiente de aprendizaje, del proceso académico enfocado en las habilidades comunicativas y del profesionalismo que se da por parte de la docente de inglés en el aula, para nutrir la metodología de enseñanza mediante la intervención de Classcraft.

Planificación y preparación.	SI	NO
Implementa actividades que se basan en los estándares de aprendizaje y que proporcionan instrucción a los estudiantes en los niveles de rendimiento académico apropiados.		
La presentación de la clase tiene elementos motivacionales acorde a la enseñanza del idioma inglés.		
Involucra aspectos de aprendizaje social y emocional.		
Ambiente de aprendizaje.		



Institución Educativa Distrital Nueva Granada

Ficha de observación

Docente:

Fecha:

Curso
Tema de la
clase

Duración
Observador (a)

Objetivo: Identificar los elementos de planificación y preparación, del ambiente de aprendizaje, del proceso académico enfocado en las habilidades comunicativas y del profesionalismo que se da por parte de la docente de inglés en el aula, para nutrir la metodología de enseñanza mediante la intervención de Classcraft.

SI NO

Planificación y preparación.

Implementa actividades que se basan en los estándares de aprendizaje y que proporcionan instrucción a los estudiantes en los niveles de rendimiento académico apropiado.

La presentación de la clase tiene elementos motivacionales acorde a la enseñanza del idioma inglés

Involucra aspectos de aprendizaje social y emocional.

Ambiente de aprendizaje.

Crea un ambiente de clase cálido y acogedor que contribuye al aprendizaje.

Promueve el buen comportamiento en el aula y el buen desempeño académico.

Involucra a todos(as) los (as) estudiantes en la lección, estimulando la participación activa, teniendo en cuenta sus habilidades, talentos e intereses individuales.

SI NO

Profesionalismo.

Transmite el conocimiento de manera interesante mediante técnicas o estrategias que facilitan la comprensión y uso del idioma.

Hace uso de las TIC para llevar a cabo ejercicios planteados y lograr objetivos de aprendizaje.

Presenta una lección que estimula el pensamiento de alto nivel y el desarrollo de las habilidades comunicativas en el idioma inglés.

Lleva a la práctica herramientas educativas que impactan el rendimiento académico y comportamental de los aprendices.

Habilidades comunicativas.

Implementa ejercicios que involucran el desarrollo de las habilidades de comprensión y producción.

Utiliza recursos y materiales acorde a las necesidades de los aprendices, que ayudan al fortalecimiento las habilidades comunicativas.

Genera espacios de interacción mediadas por las TIC, que motiven al estudiante a escuchar, leer, escribir, conversar y mantener un monólogo.

Presenta actividades que favorecen el aprendizaje emocional y social, y las habilidades comunicativas.

Actitudes del docente-estudiante:

Relaciones:

Conflictos/Dificultades:

Observaciones:

Recomendaciones:



Institución Educativa Distrital Nueva Granada

Validación ficha de observación

Docente:

Fecha: Barranquilla, febrero 20 de 2022

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Ciudadano:

Distinguido Experto

Por medio de la presente solicito de usted la revisión de este instrumento correspondiente a la investigación titulada

Classcraft: estrategia metodológica gamificada para fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes del grado 5 en el idioma inglés de la IED Nueva Granada en la ciudad de Barranquilla, Atlántico.

En vista de la experiencia que posee, y por ser usted especialista en el área de investigación objeto de estudio, me dirijo a usted para que evalúe el siguiente instrumento, con el propósito de verificar la concordancia de su contenido con las variables y objeto de dicha investigación, tomando en consideración los siguientes aspectos:

- Pertinencia de los ítems con los objetivos.
- Pertinencia de los ítems con la variable.
- Pertinencia de los ítems con los indicadores.
- Redacción y ortografía de los ítems.

Su evaluación deberá ser en términos de:

P: Pertinente NP: No Pertinente A: Adecuada NA; No Adecuada

Su aporte será de un valor incalculable, y absolutamente confidencial, dada la utilidad comprobada que usted posee en el área de estudio mencionada anteriormente, lo que permitirá la culminación de este trabajo de grado, para optar al título de Magister en Educación.

Agradeciendo de antemano toda su colaboración,

Atentamente,

Olga González- Yasaira León.

DATOS DEL EXPERTO

Nombres y Apellidos:

Título de Pre-Grado: _____

Título de Post-Grado:
Título de Doctorado:
Institución o Empresa donde labora.
Cargo que ocupa:
Antigüedad en el Cargo: _____
Experiencia en el Área:
Firma:

IDENTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

Título

Classcraft: estrategia metodológica gamificada para fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes del grado 5 en el idioma inglés de la IED Nueva Granada en la ciudad de Barranquilla, Atlántico.

Objetivo general

Implementar Classcraft como estrategia metodológica gamificada para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas de los estudiantes del grado 5 en el idioma inglés de la IED Nueva Granada en la ciudad de Barranquilla, Atlántico.

Objetivos Específicos

1. Diagnosticar con los estudiantes del grado 5 las concepciones que tienen de Classcraft mediante encuestas.
2. Diseñar secuencias didácticas, orientadas a fortalecer las habilidades comunicativas mediante la utilización de la plataforma Classcraft.
3. Analizar el impacto de Classcraft en el desarrollo de las habilidades comunicativas.

TIPO DE INVESTIGACION

Mixta

TECNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Ficha de observación

POBLACIÓN

Docentes del grado 5

Nota. Le invitamos a observar la ficha de observación en el link:
https://docs.google.com/document/d/13zY54NhfD-x6MKV64Sixw-15Dq9Fz7I1bZHXqz_XCUY/edit?usp=sharing

JUICIO DE EXPERTO

1. ¿Considera usted que las preguntas planteadas concuerdan con los objetivos de investigación?
- a) Suficiente: _____ b) Medianamente suficiente c) Insuficiente

Observaciones: _____

2. ¿El instrumento mide la variable de estudio?

a) Suficiente: _____ b) Medianamente suficiente c) Insuficiente

Observaciones: _____

3. ¿Cree usted adecuada la redacción de los ítems de estudio?

a) Suficiente: _____ b) Medianamente suficiente c) Insuficiente

Observaciones: _____

4. ¿Considera válido este instrumento?

a) Si: _____ b) No _____

Observaciones: _____

Luego de hacer las observaciones pertinentes puedo establecer las siguientes apreciaciones

Sugerencias: _____

Anexo 6. Secuencias didácticas en Classcraft

Resultados primera misión Classcraft

-Misiones

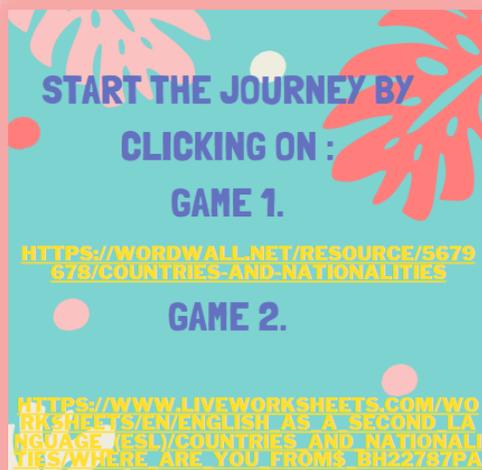


Introduction

Pablo and Emily are two smart siblings. Their parents are sick, they got a virus (Omicron) and are kidnapped for a mean old doctor called Gargamel. The wicked doctor wants to keep Pablo and Emily's parents like a rat to make an experiment and test a new vaccine, that might heal people and might save the world of the Omicron.

The kids must travel around the world following the clues to find the country where their parents are. During the journey, the siblings will face new adventures in each place they visit, filling themselves with love, health and power until they rescuing their parents. At the end, Pablo and Emily trap the doctor, also with a huge hug save Maribel and Peter.

[Click and play](#)



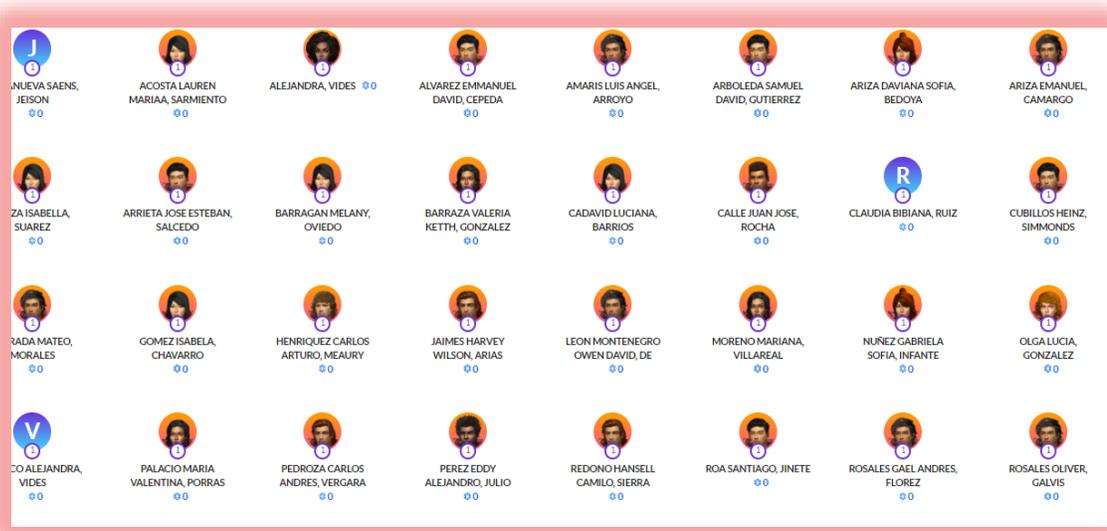
**START THE JOURNEY BY
CLICKING ON :
GAME 1.**

[HTTPS://WORDWALL.NET/RESOURCE/5679678/COUNTRIES-AND-NATIONALITIES](https://wordwall.net/resource/5679678/countries-and-nationalities)

GAME 2.

[HTTPS://WWW.LIVWORKSHEETS.COM/WORKSHEETS/EN/ENGLISH_AS_A_SECOND_LANGUAGE_\(ESL\)/COUNTRIES_AND_NATIONALITIES/WHERE_ARE_YOU_PROMS_BH22787PA](https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/English_as_a_second_language_(ESL)/Countries_and_nationalities/Where_are_you_froms_BH22787PA)

Avatares de los estudiantes



Detectives: Primera Misión - Liversworksheets

WHERE ARE YOU FROM?

John (The John Mission, as The Mission)
 Question 1: Where are you from?
 Question 2: What's your nationality?

the Palm Clinic
 the Chinese
 the Chinese

Activity 1: - complete the dialogue with the appropriate words or the verb «be» conjugated

a. Hello! My name is John. What's your name?
 b. Hello, _____ your nationality? I'm Spanish? No, I'm _____ from Paris, and _____ French.
 c. _____ you Portuguese? Yes, I'm _____ from Lisbon, it's the capital city in Portugal.
 d. Elizabeth is from _____? No, she's _____ from Berlin, so she's _____ German.
 e. John is German? No, _____ He _____ from Copenhagen, it's a very big city.

Activity 2: Write the number corresponding to the name of the person and his/her nationality.

1. _____
 2. _____
 3. _____
 4. _____
 5. _____
 6. _____
 7. _____
 8. _____

Write the name of the person corresponding to his/her age.

13 14 15 16 17 18 19 20

Country	Nationality	Capital city
United Kingdom	British	
	English	
Wales	Welsh	
Ireland		

WHERE ARE YOU FROM?

John (The John Mission, as The Mission)
 Question 1: Where are you from?
 Question 2: What's your nationality?

the Palm Clinic
 the Chinese
 the Chinese

Activity 1: - complete the dialogue with the appropriate words or the verb «be» conjugated

a. Hello! My name is John. What's your name?
 b. Hello, _____ your nationality? I'm Spanish? No, I'm _____ from Paris, and _____ French.
 c. _____ you Portuguese? Yes, I'm _____ from Lisbon, it's the capital city in Portugal.
 d. Elizabeth is from _____? No, she's _____ from Berlin, so she's _____ German.
 e. John is German? No, _____ He _____ from Copenhagen, it's a very big city.

Activity 2: Write the number corresponding to the name of the person and his/her nationality.

1. _____
 2. _____
 3. _____
 4. _____
 5. _____
 6. _____
 7. _____
 8. _____

Write the name of the person corresponding to his/her age.

13 14 15 16 17 18 19 20

Country	Nationality	Capital city
United Kingdom	British	
	English	
Wales	Welsh	
Ireland		

Where are you from?
 por **JOSE ESTEBAN SALCEDO**
ARRIETA (3/23/2022)
 Tiempo empleado: 00:22:59
 5d - english
 9.8/10

Where are you from?
 por **maria valentina porras**
palacio (3/23/2022)
 Tiempo empleado: 00:06:59
 5ªD - iddi nueva granada
 9/10

WHERE ARE YOU FROM?

Activity 1: Complete the dialogue based on the information provided at the teacher's desk.

Activity 2: Write the number corresponding to the name of the person and his/her nationality.

Write the name of the person corresponding to his/her age.

Complete the grid with the name of the country, the nationality and the capital city.

Country	Nationality	Capital city
United Kingdom	British	
	English	
	Spanish	
Wales		
Ireland		

WHERE ARE YOU FROM?

Activity 1: Complete the dialogue based on the information provided at the teacher's desk.

Activity 2: Write the number corresponding to the name of the person and his/her nationality.

Write the name of the person corresponding to his/her age.

Complete the grid with the name of the country, the nationality and the capital city.

Country	Nationality	Capital city
United Kingdom	British	
	English	
	Spanish	
Wales		
Ireland		

Where are you from?
 por Emmanuel David Cepeda
 Álvarez (3/24/2025°D - English
 10/10

Where are you from?
 por Luis Angel Arroyo Amaris (3/24/2022)
 Tiempo empleado: 00:19:36
 5°d - inglish
 7.6/10

WHERE ARE YOU FROM?

Activity 1: Complete the dialogue based on the information provided at the teacher's desk.

Activity 2: Write the number corresponding to the name of the person and his/her nationality.

Write the name of the person corresponding to his/her age.

Complete the grid with the name of the country, the nationality and the capital city.

Country	Nationality	Capital city
United Kingdom	British	
	English	
	Spanish	
Wales		
Ireland		

WHERE ARE YOU FROM?

Activity 1: Complete the dialogue based on the information provided at the teacher's desk.

Activity 2: Write the number corresponding to the name of the person and his/her nationality.

Write the name of the person corresponding to his/her age.

Complete the grid with the name of the country, the nationality and the capital city.

Country	Nationality	Capital city
United Kingdom	British	
	English	
	Spanish	
Wales		
Ireland		

Where are you from?

por Natasha Blandón Urrutia (3/23/2022)

Where are you from?

por melannie sofia ovedo (4/13/2022)

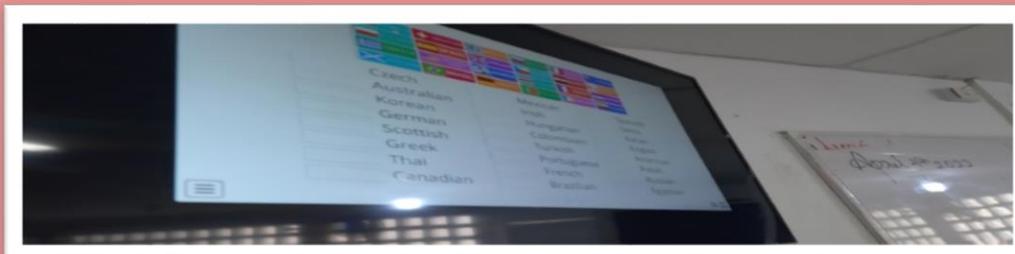
Tiempo empleado: 01:44:1

5 D – English

9.8/10

Tiempo empleado: 00:03:53 9.8/10

Wordwall.net



Segunda misión
Good listeners, good speakers
Plataformas: Youtube, Freddieville, Blooket



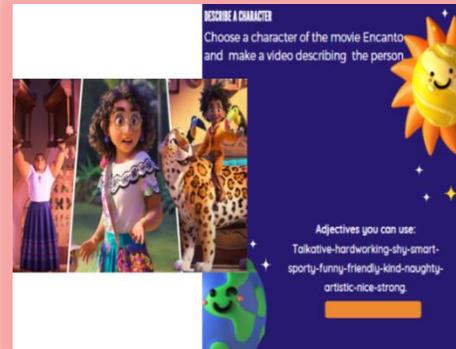
Tercera misión
Exploring United Kingdom
Cram: <https://www.cram.com/flashcards/games/jewel/comparatives-6348499>

Flipgrid: <https://flipgrid.com/733a5394>

Cram



Flipgrid

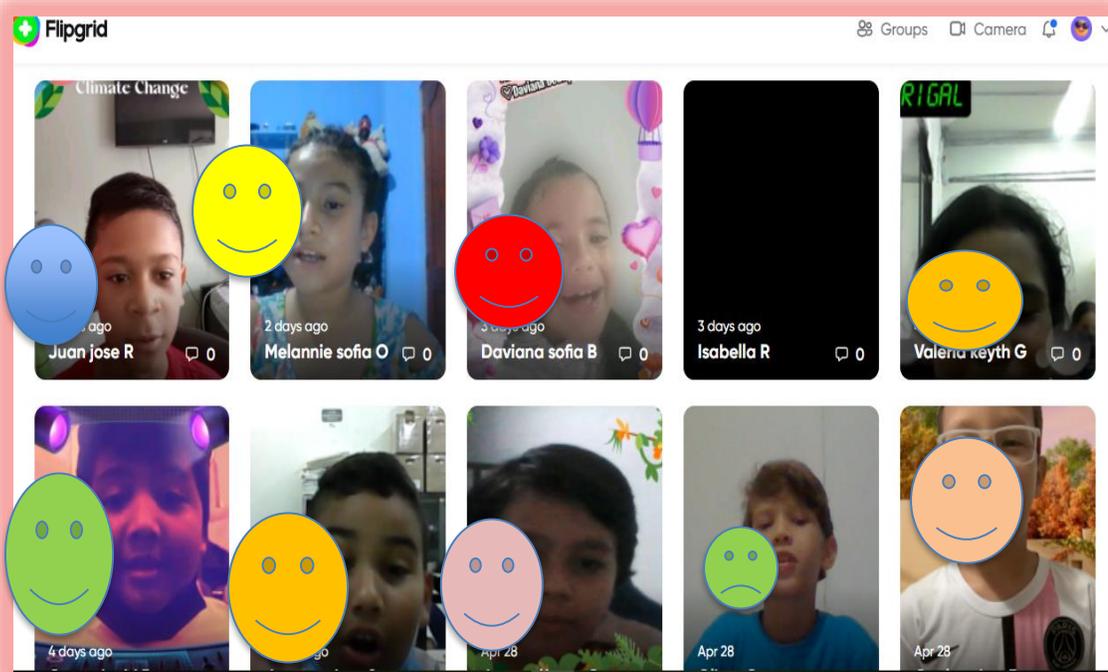


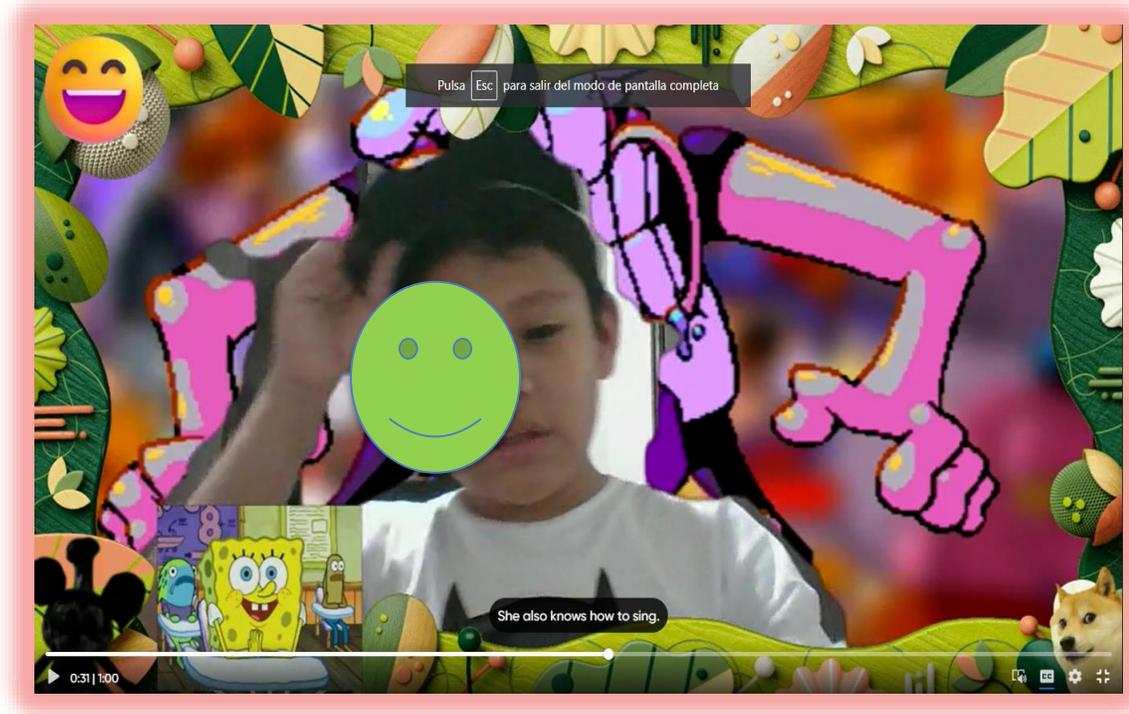
Misión Cram





Video comparatives flipgrid

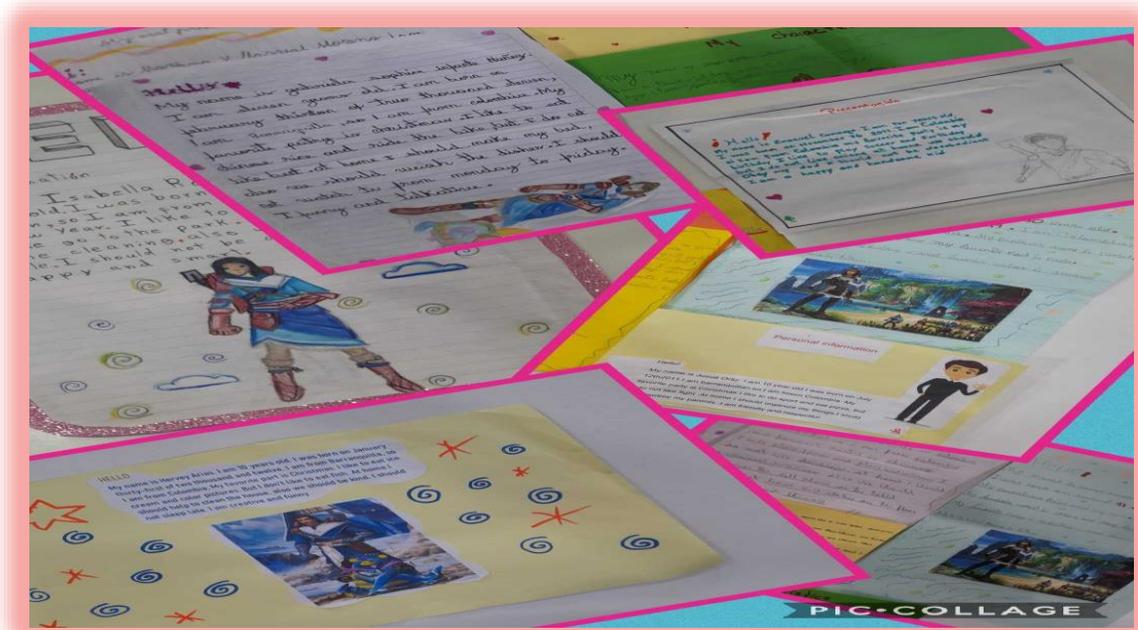




Cuarta misión
Heroes
Educaplay

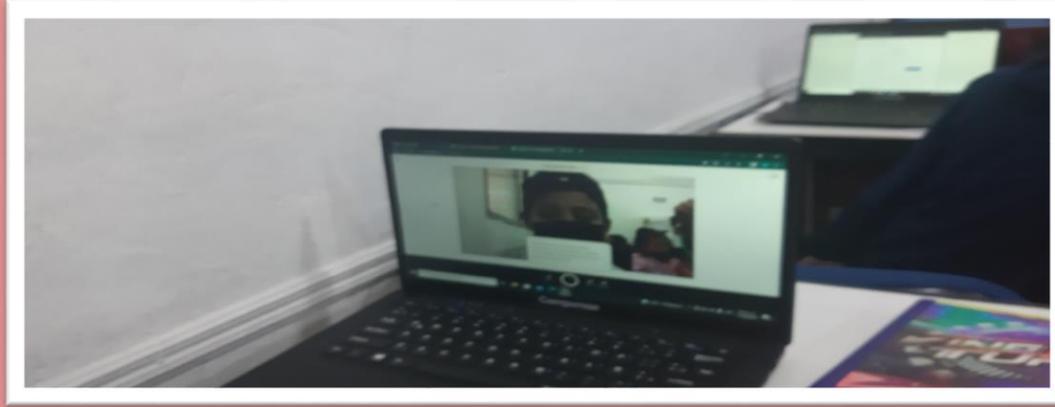


Guion de la video cuarta misión (Heroes)

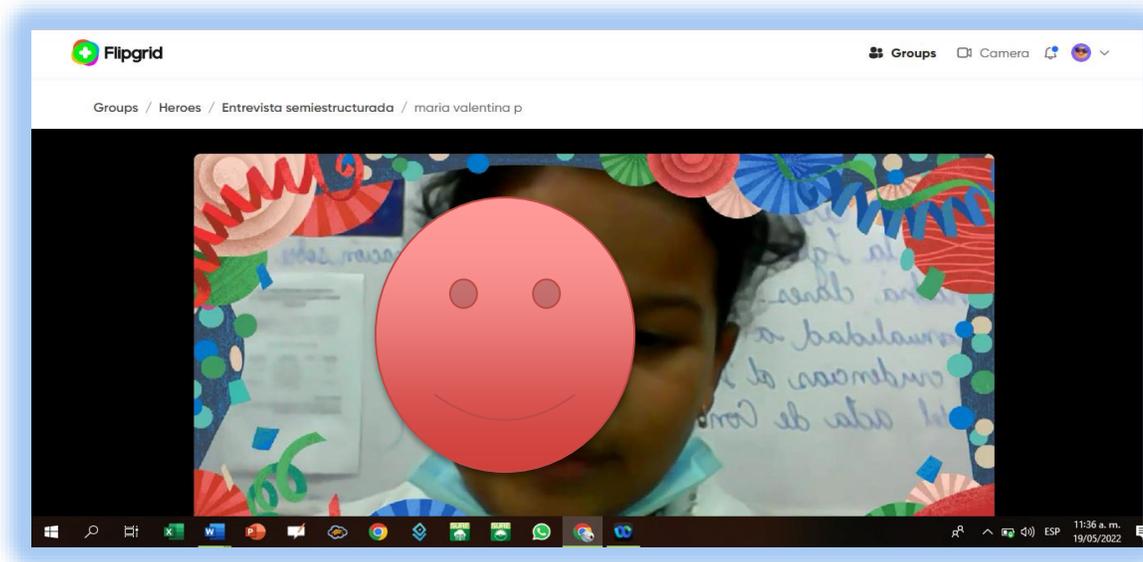


Anexo 7. Entrevista semiestructurada

Objetivo: Analizar la implementación/ la incidencia de Classcraft a partir de secuencias didácticas.



Entrevista semiestructurada plataforma Flipgrid



Entrevista semiestructurada dirigida por la docente



**Entrevista
semiestructurada**

**Fecha: Abril -
mayo 2022**

Entrevista semiestructurada -5 ° D	
Entrevistado	Lugar de la entrevista:
Investigador	Fecha:
	Hora inicio y finalización:
	Categorías: Desarrollo de habilidades comunicativas (DHC) Classcraft en la enseñanza (CE)

Guía de preguntas

Introducción

Valorar la incidencia/el impacto de Classcraft en el desarrollo de las habilidades comunicativas.

Analizar los resultados de Classcraft en relación con las habilidades comunicativas en inglés.

Reconocer los cambios, los efectos que se dan después del uso de la plataforma Classcraft en el desarrollo de las habilidades comunicativas.

Preguntas generales

1 ¿observaste modificaciones en la clase de inglés?

Explica.

2 ¿Piensas que has mejorado en el área de inglés? ¿Por

qué? **Preguntas específicas**

3 ¿Las misiones realizadas en Classcraft hicieron que aprendieras inglés fácilmente? 4 ¿Classcraft te ayudó a practicar la lectura en inglés? ¿Por qué?

5 ¿Crees que tu capacidad de escucha mejoró al usar Classcraft? ¿Por qué?

6 ¿Has aprendido a escribir más palabras en el idioma inglés? ¿Cómo te has dado cuenta?

7 ¿Classcraft te ha ayudado a hablar más en inglés? ¿Por

qué? **Preguntas emocionales**

8 ¿Te sentiste motivado a participar en las misiones de Classcraft?

9 ¿Piensas que usar la tecnología te motiva más a hablar, leer, escuchar o escribir en inglés? Explica.

10 ¿Te gustaría utilizar Classcraft en las demás clases de inglés o en otras asignaturas? ¿Por qué?

Cierre: Agradecimiento por las respuestas y opiniones.

Nota: La entrevista se realizará en la plataforma flipgrid.

Barranquilla, febrero 20 de 2022

Anexo 8. Validación de instrumento (Entrevista Semiestructurada)

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Ciudadano:

Distinguido Experto

Por medio de la presente solicito de usted la revisión de este instrumento correspondiente a la investigación titulada

Classcraft: estrategia metodológica para fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes del grado 5 en el idioma inglés de la IED Nueva Granada en la ciudad de Barranquilla, Atlántico.

En vista de la experiencia que posee, y por ser usted especialista en el área de investigación objeto de estudio, me dirijo a usted para que evalúe el siguiente instrumento, con el propósito de verificar la concordancia de su contenido con las variables y objeto de dicha investigación, tomando en consideración los siguientes aspectos:

- » Pertinencia de los ítems con los objetivos.
- » Pertinencia de los ítems con la variable.
- » Pertinencia de los ítems con los indicadores.
- » Redacción y ortografía de los ítems.

Su evaluación deberá ser en términos de:

P: Pertinente NP: No Pertinente A: Adecuada NA; No Adecuada

Su aporte será de un valor incalculable, y absolutamente confidencial, dada la utilidad comprobada que usted posee en el área de estudio mencionada anteriormente, lo que permitirá la culminación de este trabajo de grado, para optar al título de Magister en Educación.

Agradeciendo de antemano toda su colaboración,

Atentamente,

Olga González- Yasaira León.

DATOS DEL EXPERTO

Nombres y Apellidos:

Título de Pre-Grado: _____

Título de Post-Grado:

Título de Doctorado:

Institución o Empresa donde labora.

Cargo que ocupa:

Antigüedad en el Cargo: _____

Experiencia en el Área:

Firma:

IDENTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

Título

Classcraft: estrategia metodológica gamificada para fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes del grado 5 en el idioma inglés de la IED Nueva Granada en la ciudad de Barranquilla, Atlántico.

Objetivo general

Implementar Classcraft como estrategia metodológica para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas de los estudiantes del grado 5 en el idioma inglés de la IED Nueva Granada en la ciudad de Barranquilla, Atlántico.

Objetivos Específicos

1. Diagnosticar con los docentes y estudiantes del grado 5 las concepciones que se tienen acerca del videojuego (Classcraft) mediante encuestas.
2. Diseñar cuatro secuencias didácticas, orientadas a fortalecer las habilidades comunicativas mediante la utilización de la plataforma Classcraft.
3. Analizar el impacto de Classcraft en el desarrollo de las habilidades comunicativas en el idioma inglés.

TIPO DE INVESTIGACIÓN

Mixta

TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Entrevista semiestructurada

POBLACIÓN

Estudiantes del grado 5

Nota. Le invitamos a observar la encuesta en el siguiente link:

JUICIO DE EXPERTO

1. ¿Considera usted que las preguntas planteadas concuerdan con los objetivos de investigación?

a) Suficiente:

b) Medianamente suficiente

c) Insuficiente

Observaciones:

2. ¿El instrumento mide la variable de estudio?

a) Suficiente:

b) Medianamente suficiente

c) Insuficiente

Observaciones:

3. ¿Considera usted adecuada la redacción de los ítems de estudio?

a) Suficiente:

b) Medianamente suficiente

c) Insuficiente

Observaciones:

4. ¿Se considera válido este instrumento?

a) Si:

b) No

Observaciones:

Luego de hacer las observaciones pertinentes puedo establecer las siguientes apreciaciones

Sugerencias: _____

Anexo 9. Asentimiento

FIRMA DE CONSENTIMIENTO

Yo, Diana Barragán Barragán junto con mi
acudiente Melanie Oviedo Barragán (nombre del
acudiente), identificado con el número de cédula 37531481 de
S/der (lugar de expedición) declaramos que fuimos informados (as) del propósito,
procedimientos y participación, en pleno uso de mis facultades, es mi voluntad participar en
esta investigación titulada, **Classcraft: estrategia metodológica para fortalecer las
habilidades comunicativas de los estudiantes del grado 5 en el idioma inglés de la
IED Nueva Granada en la ciudad de Barranquilla, Atlántico.**
De igual manera manifiesto que he sido informado(a) clara, precisa y ampliamente, respecto
de los procedimientos que implica esta investigación.
He leído y comprendido la información anterior, y todas mis preguntas han sido respondidas
de manera clara y a mi entera satisfacción, por parte de las investigadoras antes
mencionadas.

NOMBRE COMPLETO DEL PARTICIPANTE Melannie Oviedo Barragán
TUTOR O REPRESENTANTE LEGAL Diana Barragán Barragán
FIRMA DEL REPRESENTANTE LEGAL Diana Barragán
PARENTESCO madre
DOMICILIO Cra 29 # 63b-61
TELÉFONO 3660051 - 3137910449

FIRMA DE CONSENTIMIENTO

Yo, Mateo Morales Estrada, junto con mi
acudiente Erwin Morales Romero (nombre del
acudiente), identificado con el número de cedula 72 341.138 de
Barranquilla (lugar de expedición) declaramos que fuimos informados (as) del propósito,
procedimientos y participación, en pleno uso de mis facultades, es mi voluntad participar en
esta investigación titulada, **Classcraft: estrategia metodológica para fortalecer las
habilidades comunicativas de los estudiantes del grado 5 en el idioma inglés de la
IED Nueva Granada en la ciudad de Barranquilla, Atlántico.**

De igual manera manifiesto que he sido informado(a) clara, precisa y ampliamente, respecto
de los procedimientos que implica esta investigación.

He leído y comprendido la información anterior, y todas mis preguntas han sido respondidas
de manera clara y a mi entera satisfacción, por parte de las investigadoras antes
mencionadas.

NOMBRE COMPLETO DEL PARTICIPANTE Mateo Morales Estrada
TUTOR O REPRESENTANTE LEGAL Erwin Morales Romero
FIRMA DEL REPRESENTANTE LEGAL [Firma]
PARENTESCO Padre
DOMICILIO Cra 13 e Dia 75A-23
TELÉFONO 301 255 3712

FIRMA DE CONSENTIMIENTO

Yo, Mariana Villarreal Moreno, junto con mi
acudiente Johanna Moreno J. (nombre del
acudiente) identificado con el número de cedula 22.523.030 de

B/guilla (lugar de expedición) declaramos que fuimos informados (as) del propósito,
procedimientos y participación, en pleno uso de mis facultades, es mi voluntad participar en
esta investigación titulada, **Classcraft: estrategia metodológica para fortalecer las
habilidades comunicativas de los estudiantes del grado 5 en el idioma inglés de la
IED Nueva Granada en la ciudad de Barranquilla, Atlántico.**

De igual manera manifiesto que he sido informado(a) clara, precisa y ampliamente, respecto
de los procedimientos que implica esta investigación.

He leído y comprendido la información anterior, y todas mis preguntas han sido respondidas
de manera clara y a mi entera satisfacción, por parte de las investigadoras antes
mencionadas.

NOMBRE COMPLETO DEL PARTICIPANTE Mariana Villarreal Moreno
TUTOR O REPRESENTANTE LEGAL Johanna Moreno Villanueva
FIRMA DEL REPRESENTANTE LEGAL Johanna Moreno U.
PARENTESCO Madre
DOMICILIO Cr 2a #47c28
TELÉFONO 3012186558

FIRMA DE CONSENTIMIENTO

Yo, Liliana Vergara Moreno, junto con mi
acudiente Antonio Mario Serje Vergara (nombre del
acudiente), identificado con el número de cedula 1045675252 de
Baquilla (lugar de expedición) declaramos que fuimos informados (as) del propósito,
procedimientos y participación, en pleno uso de mis facultades, es mi voluntad participar en
esta investigación titulada, **Classcraft: estrategia metodológica para fortalecer las
habilidades comunicativas de los estudiantes del grado 5 en el idioma inglés de la
IED Nueva Granada en la ciudad de Barranquilla, Atlántico.**

De igual manera manifiesto que he sido informado(a) clara, precisa y ampliamente, respecto
de los procedimientos que implica esta investigación.

He leído y comprendido la información anterior, y todas mis preguntas han sido respondidas
de manera clara y a mi entera satisfacción, por parte de las investigadoras antes
mencionadas.

NOMBRE COMPLETO DEL PARTICIPANTE Antonio Mario Serje Vergara
TUTOR O REPRESENTANTE LEGAL Liliana Vergara Moreno
FIRMA DEL REPRESENTANTE LEGAL Liliana Vergara Moreno
PARENTESCO Madre
DOMICILIO Cra 29B # 58-12
TELÉFONO 348698874 - fijo 3003340

FIRMA DE CONSENTIMIENTO

Yo, Hansell Camilo Sierra P., junto con mi
acudiente DORA ENITH REDONDO (nombre del
acudiente), identificado con el número de cedula 45648027 de
Carmen BVL (lugar de expedición) declaramos que fuimos informados (as) del propósito,
procedimientos y participación, en pleno uso de mis facultades, es mi voluntad participar en
esta investigación titulada, **Classcraft: estrategia metodológica para fortalecer las
habilidades comunicativas de los estudiantes del grado 5 en el idioma inglés de la
IED Nueva Granada en la ciudad de Barranquilla, Atlántico.**

De igual manera manifiesto que he sido informado(a) clara, precisa y ampliamente, respecto
de los procedimientos que implica esta investigación.

He leído y comprendido la información anterior, y todas mis preguntas han sido respondidas
de manera clara y a mi entera satisfacción, por parte de las investigadoras antes
mencionadas.

NOMBRE COMPLETO DEL PARTICIPANTE Hansell Camilo Sierra Redondo
TUTOR O REPRESENTANTE LEGAL DORA REDONDO
FIRMA DEL REPRESENTANTE LEGAL _____
PARENTESCO Madre
DOMICILIO C/ 92a # 27C26
TELÉFONO 3013341610

FIRMA DE CONSENTIMIENTO

Yo, Oliver Galvis, junto con mi
acudiente Jephane Rosales (nombre del
acudiente), identificado con el número de cedula 1015671618 de
Bjaviilla (lugar de expedición) declaramos que fuimos informados (as) del propósito,
procedimientos y participación, en pleno uso de mis facultades, es mi voluntad participar en
esta investigación titulada, **Classcraft: estrategia metodológica para fortalecer las
habilidades comunicativas de los estudiantes del grado 5 en el idioma inglés de la
IED Nueva Granada en la ciudad de Barranquilla, Atlántico.**

De igual manera manifiesto que he sido informado(a) clara, precisa y ampliamente, respecto
de los procedimientos que implica esta investigación.

He leído y comprendido la información anterior, y todas mis preguntas han sido respondidas
de manera clara y a mi entera satisfacción, por parte de las investigadoras antes
mencionadas.

NOMBRE COMPLETO DEL PARTICIPANTE Oliver Galvis Rosales
TUTOR O REPRESENTANTE LEGAL Jephane Rosales
FIRMA DEL REPRESENTANTE LEGAL Jephane Rosales
PARENTESCO madre
DOMICILIO CR 16A No 36E-75 Soledad
TELÉFONO 3012359629

FIRMA DE CONSENTIMIENTO

Yo, Eddy Julio Pérez, junto con mi
 acudiente Julieth Pérez (nombre del
 acudiente), identificado con el número de cedula 10229203 de
Barranquilla (lugar de expedición) declaramos que fuimos informados (as) del propósito,
 procedimientos y participación, en pleno uso de mis facultades, es mi voluntad participar en
 esta investigación titulada, **Classcraft: estrategia metodológica para fortalecer las
 habilidades comunicativas de los estudiantes del grado 5 en el idioma inglés de la
 IED Nueva Granada en la ciudad de Barranquilla, Atlántico.**
 De igual manera manifiesto que he sido informado(a) clara, precisa y ampliamente, respecto
 de los procedimientos que implica esta investigación.
 He leído y comprendido la información anterior, y todas mis preguntas han sido respondidas
 de manera clara y a mi entera satisfacción, por parte de las investigadoras antes
 mencionadas.

NOMBRE COMPLETO DEL PARTICIPANTE Julieth Pérez Eddy Alejandro Julio
 TUTOR O REPRESENTANTE LEGAL Julieth Pérez
 FIRMA DEL REPRESENTANTE LEGAL Eddy Julio Pérez
 PARENTESCO Padre
 DOMICILIO Cra 6ª 12 # 75 A04
 TELÉFONO 301 274 1263

FIRMA DE CONSENTIMIENTO

Yo, María Valentina Pomus Palacio, junto con mi
 acudiente Angie Palacio Zurate (nombre del
 acudiente), identificado con el número de cedula 1.042.972.999 de
Barranquilla (lugar de expedición) declaramos que fuimos informados (as) del propósito,
 procedimientos y participación, en pleno uso de mis facultades, es mi voluntad participar en
 esta investigación titulada, **Classcraft: estrategia metodológica para fortalecer las
 habilidades comunicativas de los estudiantes del grado 5 en el idioma inglés de la
 IED Nueva Granada en la ciudad de Barranquilla, Atlántico.**
 De igual manera manifiesto que he sido informado(a) clara, precisa y ampliamente, respecto
 de los procedimientos que implica esta investigación.
 He leído y comprendido la información anterior, y todas mis preguntas han sido respondidas
 de manera clara y a mi entera satisfacción, por parte de las investigadoras antes
 mencionadas.

NOMBRE COMPLETO DEL PARTICIPANTE María Valentina Pomus P.
 TUTOR O REPRESENTANTE LEGAL Angie Palacio Zurate
 FIRMA DEL REPRESENTANTE LEGAL Angie
 PARENTESCO Madre
 DOMICILIO 3066902

N	P 1	P2	P3	P4	P5	P 6	P7	P8	P9	P 10
	¿Observaste modificaciones en la clase de inglés? Explica.	¿Piensas que has mejorado en el área de inglés? ¿Por qué?	¿Las misiones realizadas en Classcraft hicieron que aprendieras inglés fácilmente?	¿Classcraft te ayudó a practicar la lectura en inglés? ¿Por qué?	¿Crees que tu capacidad de escucha mejoró al usar Classcraft? ¿Por qué?	¿Has aprendido a escribir más palabras en el idioma inglés? ¿Cómo te has dado cuenta?	¿Classcraft te ha ayudado a hablar más en inglés? ¿Por qué?	¿Te sentiste motivado a participar en las misiones de Classcraft?	¿Piensas que usar la tecnología te motiva más a hablar, leer, escuchar o escribir en inglés? Explica.	¿Te gustaría utilizar Classcraft en las demás clases de inglés o en otras asignaturas? ¿Por qué?
1	Si yo sé que he mejorado o demasiado en la pronunciación	sí, porque me siento más preparado para las exposiciones	Si	Si ya que en cada misión de Classcraft hay una historia.	si	Si he aprendido a escribir muchas palabras en inglés	Si gracias a Classcraft mi pronunciación ha mejorado	sí me siento más motivado a hablar	sí y mucho	sí me gustaría es divertido jugar con mis amigos

2	Si entiendo más rápido.	Sí entiendo mucho más algunas oraciones que dice la profe.	Si había unas palabras que no sabía que significaba cuando leía, lo que me impulsó a buscar esas palabras.	Si	Si amplió mi vocabulario	Si pronuncio mejor las palabras en inglés.	Si puedo decir unas palabras y frases	Al principio no pero luego sí.	Si se hace más fácil.	Sí sería muy divertido
3	Sí, ahora los niños participan más	Sí, comprendo más las cosas	Si, los juegos en cada misión me ayudaron	porque tenía que leer para seguir en el juego	un poquito, entiendo más	me toca escribir cuando estoy jugando y recordar las palabras	cuando me toca hacer los videos o exponer en clases	muy motivada	Si es más divertido	sería bueno
4	Sí, porque Classcraft, me enseñó diversas cosas, me fluyen las cosas	Sí, porque entiendo más, hablo, escribo	La primera misión no fue tan fácil pero luego si	Sí cuando toca hacer exposiciones, leo bastante	un poco	si	sí he mejorado	si	es más divertido	Si , me gusta mucho , puedo trabajar también en casa

5	Sí, porque ahora jugamos Classcraft entiendo más	Sí porque entiendo más cuando me hablan puedo comprender textos mejor	sí porque estoy leyendo y enviando las misiones	Si, porque entiendo más cosas que antes no entendía	Sí cuando escucho por ejemplo entiendo un poco más	regular porque en algunas partes todavía me equivoco, aunque escribía en las misiones	Si usó otras palabras	Si porque juego con mis compañeros	Sí porque me gusta aprender jugando siento que aprendí más compartí.	Sí porque me encanta aprender nuevas cosas por medio de juegos interactivos
6	Si por Classcraft, por las misiones y tareas.	Si por los juegos de Classcraft	Si. qué facilitó más el inglés.	Si, porque debía leer para cumplir	Si	Si	A hablar, si me ayudo	Si más motivado, más que nunca.	Claro, porque me ayuda a estudiar.	N/R
7	Un poco, algunas misiones no las entiendo	No tanto	Si, porque nos ayuda mucho Classcraft	A veces	Si porque podemos mejorar mucho	Cuando uso Classcraft	No mucho	Si	No porque es muy difícil	Sí poder jugar en las otras materias.
8	Si, porque entiendo mucho más	Si. Se entiende más fáciles ingles	s..., si inglés es más fácil así	Porque me ayuda mucho para entender su idioma.	si	si	Si porque hablo ingles un poco	Si	Si porque me ayudó a leer, hablar, escuchar o escribir en ingles	Sí porque así aprendes a mejorar el inglés en clase.

	fácil inglés									
9	La verdad sí, no sabría decirles ahora cuales.	La verdad no he mejorado en la clase.	Más o menos me hizo aprender	No creo que me ayudó.	Si me ayudo a escuchar y pues a saber las palabras.	La verdad no me he dado cuenta si he aprendido palabras	Si me ayudo a hablar	Me siento motivado	Más o menos.	Ehhh si me gustaría.
10	Porque he visto que varios niños ahora hablan más inglés	Sí ahora sé hablar más inglés	Si porque ahora leo más inglés	Si porque como las misiones tenían lectura ya mi familia más a leer inglés	Más o menos porque apenas estoy aprendiendo	si ahora con Classcraft se escribir mucho mejor que antes	si ahora se hablar ingles	sí porque las misiones son divertidas y mejor que antes	sí porque ahora veo los vídeos, en inglés y puedo aprender	Yes porque así me divierto aprendiendo
11	Si ehh ahora son más interactivas	Pienso que sí, porque sé pronunciar las palabras	Si por los juegos, aprendo fácilmente	Si, antes no sabía algunas palabras y ahora si	Si porque antes no sabía decir algunas letras	Más o menos porque algunas palabras sí y algunas no	Me ayuda a hablar inglés, pues me divierto mucho	sí me divierto mucho	sí puedo aprender más pronunciación	sí, por aprende

1 2	Ya entiendo más el idioma	Bueno tuve una nota bajita y ahora la estoy subiendo (sonrisas)	Si porque yo hablo con mi mamá, ella me pregunta, yo le digo y a veces ella me dice que no entiende lo que digo	Si, yo veo películas a veces en inglés y comprendo unas palabras	Más o menos, a veces sé lo que dicen y otras no.	Más o menos, una que otra confundo palabras.	Si, si me siento motivada.	Si, ya que siempre aparecen mensajes como, por ejemplo: Vos, grandioso, ¡sabes mucho!	Si ya que busco música y juegos en inglés...eh, eso me sirve para aprender a escuchar mejor y a hablar mejor.	Si me gustaría, sería divertido.
1 3	sí por Classcraft	Sí por las actividades de Classcraft	Si por las vidas en cada misión	si	si	Más de lo habitual	Si	si	si	N/R
1 4	Si porque entiendo más a la miss de inglés	Si ya que participó más en clase y entiendo más	Si me hizo comprender más en clase	Si ya que tengo mejor vocabulario	Si porque entiendo más a la miss de inglés	Si pues ya sé escribir más palabras	Si porque yo antes no hablaba ahora si	Si porque son divertidas, juego y aprendo	porque me ayudó en el vocabulario	Si porque aprendemos mucho más
1 5	Si mucho	Entiendo más	Si ahora entiendo	Por las lecturas de las misiones	Porque tengo que escuchar para responder	Si bastante	Si ahora se más vocabulario	Me gustan mucho, quiero repetir siempre	Si es muy divertido	Ojalá

1 6	Si porque es más didáctica a la clase y es más divertida.	Si, porque entiendo un poco más	Si	Si, porque las misiones me ayudan a entender más.	Si porque entiendo un poco más	Si porque verifiqué como se escriben y están bien en el diccionario	Si	si	Si porque uno aprende más.	A veces sí, y no porque no entiendo algunas cosas.
1 7	Si, pues ahora tenemos preguntas sobre la historia de Classcraft.	Si ya que debía leer en inglés	Si y mucho, ya que ahora sé leer	Si ya que antes no me interesaba el inglés, pero ahora si me interesa.	Si ya que ahora no necesito que repita tanto	No muchas, pero sí algunas	Si la verdad muchísimo	Si ya que era divertido	Sí ya que es más fácil que buscar un libro en la biblioteca	Si ya que es más divertido
1 8	Sí, los compañeros mejoraron en clase, este...usaban el vocabulario.	Si, pero me estoy limitando, ya que no me estoy dedicando tanto.	La verdad creo que sí	Pues sí pero aún tengo que practicar.	Si, porque ahora entiendo mejor y más lo que nos habla la teacher.	Si	Si ahora entiendo mejor lo que nos habla la teacher	si	Si porque he aprendido	Mucho me encantaría hacerlo en otras materias

19	Si, aprendí con Classcraft	Si gracias a Classcraft...este, comprendo más palabras	Si es muy fácil aprender con Classcraft	Si en el proceso estoy. Estoy aprendiendo más inglés.	Si, porque puedo escuchar palabras y con la ayuda de mi maestra puedo escucharlas también.	Si, me cuenta que antes no sabía escribir, ahora sí con ayuda de Classcraft	Si cuando estoy jugando online con personas de otro país puedo comprender un poco de sus conversaciones.	Me divierto mucho jugando y me divierto al mismo tiempo.	Si ya que muchos juegos en línea te permiten conectarte con personas extranjeras en la cual por medio del juego de Classcraft he aprendido a relacionarme mejor.	Quisiera también aprender otras materias desde Classcraft, porque es divertido y aprender por medio del juego.
20	Si ya que a menudo vamos en la sala de informática	si ya que hablo con más fluidez inglés	si ya que entendía todas las palabras	Si ya que ponen lecturas en inglés	Si gracias a los vídeos en inglés que montó Classcraft	Si un poco gracias a las lecturas que montó la profesora	si mucho ya que lo hago con más fluidez	Sí, ya que son muy divertidas y emocionantes.	si ya que las clases son más divertidas y aprendo mucho	si ya las clases son más divertidas y aprendo más
21	Si en la pronunciación y speaking	si	sí porque me divierto jugando y al mismo tiempo aprendo el idioma	al leer varias veces las lecturas en cada misión	sí porque antes no tenía el sentido del escucha activado acá, debía estar	Si porque en Classcraft debía escribir palabras	sí primero por todo lo que he dicho y dos ahora puedo hablar con mi mamá	si porque el avatar me gusta y me demuestro a mí misma y que lo	Si dos años en virtualidad me enseñaron que es más fácil y lo puedo hacer	claro que si me gustara avanzar en las asignaturas también

					pendiente para responder			puedo hacer yo sola	en mi casa sin menos presión	
2 2	Si por los computadores	si, porque ahora se hablar un poco inglés	Si porque ahora entiendo un poco de lo dice la profesora	Si Porque ahora leo un poco rápido las lecturas en inglés	Si	Si	Si porque hablo un poco	Si	Si me ayuda por el juego	Si porque así aprendo a mejorar y también el inglés en clase
2 3	Si porque los compañeros participan más.	Si porque antes me confundí a mucho.	Si, pero a veces hay palabras que no entiendo.	Si, antes tenía que usar traductor	Si ya que antes siempre le preguntaba a alguien, qué decía la profe.	Si ya que antes en los dictados me atrasaba mucho	Mejoré, pero muy poco en la pronunciación.	Sí, porque es más divertido aprender inglés.	Si porque antes me preocupaba la pronunciación y como se escribía.	Si porque a veces no entiendo muy bien lo de los otros profes.
2 4	Si porque trabajamos más que en otra aula	No, porque todavía no entiendo tanto lo que dice la miss.	más o menos, porque algunas veces entiendo y otras no	Si, porque hay muchos textos	Si, porque entiendo un poco más lo que dice la profe.	Si, se otras palabras	Si porque hablo ingles un poco más	Si	Si, porque hay muchos videos	Nada más en ingles porque hay juegos divertidos
2 5	Sí porque ya sabemos hablar inglés	pronunciar mejor hacer exposiciones en inglés	Si	si porque ya se hacer exposiciones en inglés	si	ya puedo hacer dictados y no me equivoco tanto	si	si	Sí porque la tecnología no solo es para jugar también	Sí porque podemos aprender jugando

									para estudiar	
26	Si observe porque os niños hablan en inglés	sí mejore ahora hablo leo en inglés	si ahora hablo en inglés con mi mamá y primo	Si me ayudo a practicar mucho	si ahora entiendo más a la profesora	sí también escribo	sí porque entiendo las misiones	sí me ayud0 a usarlo	sí puedo hablar y dar aportes en inglés	sí porfa aprendo mucho
27	Sí y he aprendido a hablar.	Sí, ya sé más que antes.	Si pude aprender más.	No he podido todavía leer.	Si porque ya puedo hacer la tarea solo	Todavía no he aprendido a escribir en inglés.	Un poco más pero no todavía, no sé hablar tanto en inglés.	Si y aprendo mucho	Si	Si
28	Si un poco	He aprendid o algunas cosas	Sí	Leo un poco más, antes me daba pereza	Tengo que escuchar para responder	Si , escribo oraciones	Si me toca hablar en clases	Si trabajar con el computador	Me divierto mas	
29	Sì , yo creo	Más o menos	Sí	Algunas palabras	En las misiones debo prestar atención	Algunas palabras	En las exposicion es	Si	Si me ayuda mucho y jugamos	Puede ser
30	Si por que ahora son más	Si porque he aprendid	Más o menos	Más o menos	Si porque entiendo mejor.	Si he aprendido muchas palabras	Si porque siento que ahora hablo	Si porque es divertido	Si porque aprendemos mejor.	Si porqué serían más atractivas

	atractivas	o más palabras.				con las misiones	mejor el inglés.			
31	Si ya que estoy aprendiendo mientras jugamos Classcraft	Pienso que he mejorado en la pronunciación porque práctico mucho.	Si, bastante.	Si ya que en las actividades aprendo mucho.	N/R	N/R	si	mucho	sí es más divertido	seria curioso y divertido
32	Si porque cada día aprendo con Classcraft	Si gracias a Classcraft porque aprendo más	Si es muy fácil aprender con Classcraft	Si en el proceso voy aprendiendo inglés en Classcraft.	Si aprendo pronunciación, más palabras en inglés.	Si no me daba cuenta que antes no escribía palabras y ahora si	Si cuando estoy jugando online con personas de otro país.	Me divierto mucho jugando y aprendo al tiempo.	Si ya que muchos juegos online los puedo entender, y entender lo que me hablan.	Si porque podremos aprender más y estudiar.
33	Sí usamos los computadores jugamos	Si	Si	Si	Si porque hablo más fluido	sí aprendí mucho	si son divertidas	Sí es mucho más`	N/R	Si

Anexo 11. Cronograma de actividades

Seguidamente se expone la organización de los tiempos concebidos. Es así como se desarrolla la estrategia metodológica conocida como Classcraft en el grado 5 D, en el año 2022.

Planteamiento	Actividad	Ene.-Mar. 2021				Abr.-Jun. 2021				Jul-Sept 2021				Oct-Dic. 2021			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Tema	Toma de decisiones																
Planteamiento Problema	Concreción del objeto de estudio																
Antecedentes	Búsqueda de referentes																
Revisión teórica	Exploración de teorías																
Pregunta y objetivos	Cuestionamientos y reflexiones.																
Marco teórico	Realización de matriz																
Diseño Metodológico	Diseño de instrumentos de recolección de datos																

Etapas de la propuesta	Actividad	Enero 2022				Febrero 2022				Marzo 2022				Abril 2022			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Diagnóstico	Pre- Test																

Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
<p>Videojuegos: una Alternativa Innovadora para el Aprendizaje del Inglés.</p>	<p>La investigación se desarrolla en el Colegio Carlos Abondano González, del municipio de Sesquilé (Cundinamarca). El objetivo es identificar las posibilidades que ofrecen los videojuegos para mejorar el aprendizaje del inglés en los estudiantes de grado 10. La gamificación es la alternativa precisa para atender el contexto abordado. Un grupo investigador de estudiantes de 10° grado, llamados “Mentality To English” (MTE) participan, promoviendo el inglés como segunda lengua, junto con la investigadora, en aras de mejores oportunidades de desarrollo de la comunidad educativa.</p>	<p>Juego como mediador de aprendizajes, videojuegos, innovación educativa, aprendizaje del inglés como segunda lengua.</p>	<p>Muestra el trabajo colaborativo entre el grupo de estudiantes Mentality to English, quienes desde octavo grado habían dispuesto desarrollar las habilidades comunicativas en el segundo idioma, junto con la unidad de análisis y la investigadora. Se crea una conexión por medio de una herramienta virtual innovadora, que fortalece las habilidades comunicativas en el idioma inglés, la motivación, y la manera como los docentes planifican el proceso de enseñanza, lo cual es un avance de impacto local. Lo anterior puede cambiar el proyecto de vida a temprana edad y la percepción del aprendizaje que trasciende el espacio de la escuela.</p>
Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
<p>Social Importance of English Perception and Inclusion of Video Games</p>	<p>El estudio realizado en la IE Normal Superior en Florencia (Caquetá) indaga acerca de los posibles impactos a juicio de los estudiantes, del aprendizaje del inglés a través del uso de los</p>	<p>Innovación, enseñanza - aprendizaje OVA, inglés, video juegos estrategia metodológica.</p>	<p>Pretende rediseñar procesos de enseñanza y aprendizaje teniendo en cuenta la innovación tecnológica, implementando los videojuegos como estrategia metodológica para favorecer la adquisición de</p>

as a Learning Tools.	videojuegos, para demostrar que los procesos de innovación educativa a través de la implementación de videojuegos como herramienta audiovisual de aprendizaje son necesarios; con base en los datos recopilados se concluye que es viable y necesaria la inclusión de OVAS (Objetos Virtuales de Aprendizaje) en el área de inglés para apoyar los procesos académicos y despertar el interés de los estudiantes en dicha materia.		una segunda lengua (inglés), ya que el desánimo y la apatía eran factores presentes en los estudiantes. La estrategia pedagógica OVAS está involucrada para acercar al estudiante a los contenidos de la asignatura y lo más importante están en función de las necesidades de los aprendices.
----------------------	--	--	--

Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
<p>Diseño de un prototipo de video juego para el fortalecimiento de habilidades del idioma inglés en niños de sexto grado de bachillerato.</p>	<p>El trabajo de grado de la especialización en ingeniería de software de la universidad distrital Francisco José de Caldas, se desarrolla en la ID Tomás Rueda Vargas (San Cristóbal, Bogotá). Su idea es hallar una forma en la que la implementación de trabajos con videojuegos y principios de arquitectura de software, adaptables al diseño de un prototipo de videojuego que fortalezca habilidades referentes al aumento de vocabulario en inglés. El software motor de juegos Unity se convierte en una alternativa de apoyo a la enseñanza. Gracias a las técnicas de gamificación para motivar y generar una experiencia positiva en el usuario.</p>	<p>Videojuegos, Idioma, habilidades, estudiantes.</p>	<p>El buen uso de las tecnologías, pueden ayudar a mejorar la atención y comprensión de los estudiantes con relación a las temáticas de aprendizaje en el idioma inglés.</p> <p>Se hace necesaria una buena caracterización de niños, con el objetivo de crear ideas de diseño acorde a las necesidades y la etapa de desarrollo de los estudiantes. Finalmente, Un prototipo de videojuego se puede convertir en una estrategia para usarla como una herramienta de aprendizaje en las aulas de clase y puede ser aplicada por los alumnos en sus tiempos libres y en la escuela.</p>
Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
<p>Videojuegos educativos y pensamiento científico: análisis a partir de los componentes cognitivos,</p>	<p>El documento presenta posturas de diversas investigaciones frente a las dimensiones cognitivas, metacognitivas y motivacionales que se deben considerar</p>	<p>Metacognición; motivación; resolución de problemas; tecnología educacional; videojuego.</p>	<p>El videojuego se percibe como una herramienta potencial por ser un medio audiovisual que favorece el uso de información y movimiento de información, no obstante, en este artículo se expresa que los elementos de</p>

metacognitivos y motivacionales	cuando se hace uso de un videojuego en un contexto educativo.		<p>forma y contenido del videojuego deben poseer una realidad perceptualmente llamativa para el aprendiz/jugador. El estudiar los videojuegos educativos y reconocer que son los adecuados para la población garantizaran el éxito y progreso de cada individuo.</p> <p>En cuanto al diseño de la narrativa del videojuego, una característica debería ser la rigurosidad, de ese modo la realidad simulada sería el puente que trasladará al individuo a tener experiencias y lograr los objetivos planteados.</p> <p>Previo al uso de un videojuego educativo, es menester dejar claro los objetivos de aprendizaje e invitarlos mirar su resultado y retroalimentación para reflexionar sobre lo realizado.</p>
---------------------------------	---	--	--

Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
La gamificación a través de la plataforma Smartick para mejorar el rendimiento académico en matemáticas en estudiantes de la I.E.D. Tercera Mixta de Fundación - Magdalena.	En los grados sexto, séptimo, octavo y noveno se implementó la estrategia de aprendizaje conocida como gamificación, con el apoyo de una herramienta Web llamada Smartick, buscando de forma creativa motivar desde la enseñanza de las matemáticas y mejorar	TIC, competencias, juegos educativos.	Los videojuegos favorecen la formación de competencias digitales, deben ser estudiados y aplicados teniendo en cuenta las particularidades del contexto. La inclusión de videojuegos permitió fortalecer no solo la relación entre pares y profesor-estudiante, sino que permitió repensar los momentos de la clase

	los procesos académicos.		aspectos como: los procesos generación de motivaciones, captura de la atención y la posterior producción de nuevos pensamientos que están implícitos en el desempeño académico de cada aprendiz.
Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
El uso comprensivo del conocimiento científico a través de la gamificación en el aula.	El objetivo es contribuir al uso comprensivo del conocimiento científico en la enseñanza del concepto de ecosistema, mediante la gamificación en el grado quinto de básica primaria de la IE José Antonio Galán. Se contó con la participación de 27 estudiantes entre los 10 y los 15 años de edad, quienes vivieron clases de biología gamificada (se hizo un juego en línea llamado Erudito y pruebas en Quizzes). El plan de actividades fue organizado en cuatro fases: Diagnóstico, diseño de la secuencia didáctica basada en la gamificación, intervención y evaluación del impacto en la IE.	ecosistema, gamificación, uso comprensivo del conocimiento científico, competencias científicas	La estrategia de la gamificación en el aula, aplicada al desarrollo del uso comprensivo del conocimiento científico, permitió incrementar la motivación, la expectativa de logro y el esfuerzo del estudiante para mejorar la comprensión de conocimiento científico, la relación del conocimiento con el entorno, consecuentemente, la aplicación que los estudiantes pueden hacer del conocimiento en situaciones reales

Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
Potencialidades de la Gamificación en la Educación.	. El artículo suministra evidencias suficientes y la justificación teórica para	educación, gamificación, motivación,	Contribuye al desarrollo de destrezas, incidiendo

	iluminar los programas de investigación sobre los beneficios de los videojuegos. Si bien establece las alteraciones causadas por los videojuegos que las investigaciones han encontrado, se enfatiza la perspectiva tomada desde el ámbito educativo del buen uso y efectos de estos en los niños y niñas.	niños y adolescentes, videojuegos	en las capacidades cognitivas, emocionales y sociales.
Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
El uso de un videojuego (Minecraft ©) para la enseñanza de vocabulario en inglés a estudiantes de grado 10° del Instituto Salesiano San José en el municipio de Mosquera, Cundinamarca.	La investigación de tipo exploratoria – descriptiva por medio de una estrategia didáctica específica pretende aumentar el nivel de la lengua, específicamente en el componente de vocabulario, a fin de cualificar su competencia comunicativa en inglés como lengua extranjera.	Vocabulary, Videogame, Teaching and learning of English as a foreign language, Didactic strategy	Los educandos muestran un mejor desempeño en las habilidades de Writing y Speaking. Se muestra que los videojuegos incrementan el vocabulario; favorece la motivación y seguridad, se observaron producciones orales y escritas con un nivel más avanzado. estudiantes obtienen mejores resultados,

Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
Un estudio comparado sobre gamificación en dos contextos educativos del área	Se ejecutó en dos instituciones educativas de contextos divergentes localizada en el área metropolitana del Valle de Aburrá. Un número de estudiantes de 9 grado (grupo experimental)	Classcraft, gamificación, motivación, rendimiento académico, TIC	Implementar la estrategia gamificada en dos contextos educativos opuestos generó un impacto positivo en el rendimiento académico y

metropolitana del valle de Aburrá.	harán uso de una estrategia gamificada, mientras que los grupos control utilizará una metodología tradicional, para identificar y describir los alcances de la misma en términos de motivación y resultados académicos de los estudiantes.		la motivación de los estudiantes.
Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
Modelo de integración de gamificación como estrategia de aprendizaje para colegios virtuales. Caso: Sogamoso Colombia	TelemaTICS es el grupo de investigación de la Maestría en Tecnología Informática, perteneciente a la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC. Esta traza el diseño y puesta en marcha de elementos claves de la gamificación en el Colegio Virtual de la Ciudad de Sogamoso, juntamente con las técnicas, herramientas y mecánicas formulada por Richard Bartle.	Gamificación y aprendizaje, Aprendizaje y tecnología educativa, educación en línea, Aprendizaje apoyado por TIC.	Realizar un análisis de los elementos que conforman la estrategia para determinar si tiene algunos elementos que lo hacen llamarse gamificación y diferenciarse de los demás. Muestra una revisión literaria de la gamificación desde el año 2011 hasta el 2018, lo que comprueba que el tema está siendo abordado como tema de reflexión y análisis.

Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
Gamificación como estrategia pedagógica medida por TIC en educación básica primaria	El artículo suministra evidencias suficientes y la justificación teórica para iluminar los programas de investigación sobre los beneficios de los videojuegos. Si bien establece las alteraciones causadas por los videojuegos que las investigaciones han encontrado, se enfatiza la perspectiva tomada desde el ámbito educativo del buen uso y efectos de estos en los niños y niñas. Las encuestas y el análisis documental sirvieron de fuente de resultados, así se finiquita que los recursos y las herramientas TIC utilizadas asertivamente, producirán resultados pedagógicos satisfactorios.	Gamificación, TIC, educación básica, estrategias pedagógicas.	las herramientas TIC y los recursos utilizados asertivamente, fortalecen las prácticas pedagógicas dentro y fuera del aula de clases, produciendo resultados pedagógicos satisfactorios.
Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
Estrategia didáctica apoyada en la gamificación para fortalecer la competencia comunicativa en el idioma inglés con los estudiantes de	La investigación tiene como fin implementar una estrategia didáctica apoyada en gamificación para fortalecer la competencia comunicativa del inglés.	competencia comunicativa del inglés, gamificación, aprendizaje del inglés, subcategorías lingüística,	La estrategia didáctica contribuye en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la competencia comunicativa del inglés, fortaleciendo

grado décimo de la I.E.D Betulia Tena Cundinamarca	Posee una perspectiva cualitativa, con un alcance descriptivo evaluativo, empleando el diseño metodológico de estudio de caso, considerando la categoría de la competencia comunicativa (subcategorías: lingüística, sociolingüística y pragmática) del inglés.	sociolingüística y pragmática.	simultáneamente las subcategorías lingüística, sociolingüística y pragmática; despierta el interés y motivación de los estudiantes en el aprendizaje de la lengua extranjera inglés.
--	---	--------------------------------	--

Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
Video games and collaborative learning. Experiences related to Primary Education.	El objetivo de este artículo es llevar a cabo una revisión sistemática sobre experiencias e investigaciones del uso de videojuegos en la etapa de Educación Primaria (es decir, con alumnado de 6 a 12 años), pero, de manera particular, experiencias con un enfoque de aprendizaje colaborativo, y también con una evaluación pre y post del aprendizaje que muestre si los alumnos consiguieron ganancias de aprendizaje. Este está constituido por cinco secciones que muestran los principales aspectos relacionados con este tema: videojuegos en educación, aprendizaje colaborativo, la metodología para la revisión sistemática, resultados y conclusiones. Como resultado, 8 estudios	Videojuego; Aprendizaje colaborativo; Educación Primaria; Aula.	los videojuegos pueden ser un buen recurso para el proceso de aprendizaje y, por ejemplo, pueden ser utilizados dentro de un enfoque de aprendizaje colaborativo

	cumplían los criterios de inclusión y fueron seleccionados para el análisis.		
Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación	Este monográfico muestra cómo se usan los juegos digitales y la gamificación en la educación, al tiempo que señala algunas preocupaciones relacionadas.	Juego educativo; metodología; investigación acción; educación; participación del profesor	El juego es auto-generator y auto-motivador. El juego requiere además que el jugador tenga un cierto estado de ánimo una predisposición a jugar- y que siga unas reglas, exactamente igual que pasa en la educación, al igual que con cualquier programa educativo, proceso o actividad. Juegos y aprendizaje,

Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
Diseño de un videojuego para el aprendizaje y mejora del inglés para niños de 6 a 8 años	El diseño multimedia de este videojuego se ha formulado como un juego tipo edutainment (educación-entretención) para dispositivos móviles Android en multimedia. Es denominado "HERO ENGLISH ACADEMY". Proporciona el contenido edutainment proveyendo los medios necesarios para mejorar el rendimiento académico del idioma anglosajón.	Multimedia, videojuego móvil, videojuego educativo, enseñanza de inglés, desarrollo lúdico, enseñanza, aprendizaje.	Facilita los procesos de enseñanza y a aprendizaje de los educandos por medio de una herramienta

Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
The Use of Minecraft to Foster Creativity, Collaboration and Motivation through Game-Based Learning and Gamification	En este estudio el propósito es demostrar cómo la motivación y la colaboración se pueden fortalecer a través de Minecraft, en una actividad denominada. "Being an architect on Minecraft", así mismo desarrollar el pensamiento computacional y la creatividad. La investigación cuasi-experimental presenta dos grupos, uno experimental y otro de control. En el primer grupo se hace uso de la GBL (Game-based Learning) y la gamificación, mientras que en el segundo equipo no.	ICTs, Minecraft, computational thinking, gamification, game-based learning, collaboration, motivation, creativity	La investigación, permitió ver como un video juego como Minecraft donde la exploración, construcción y creatividad es fundamental en la construcción de diversos mundos facilitó, el trabajo en el aula incrementando, los niveles del inglés producto de la colaboración, motivación de los educandos y permitió al mismo tiempo crear bases sólidas para nuevas investigaciones en cuanto al múltiple uso del video juego.

Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
Achievement Unlocked: Understanding the Future of Gamification in Education	El artículo se enfoca en demostrar ejemplo de cómo los elementos gamificados pueden aplicarse a las clases de ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas. Además, evidencia las limitaciones de la gamificación en el aula y provee una visión del futuro de la gamificación.	Gamification, technology, education.	La gamificación permitirá además de comprometer cada jugador-aprendiz con su aprendizaje, la posibilidad de reconocer el tipo de jugadores de acuerdo a los intereses propios. La perspectiva de las tareas en el jugador cambia, lo que lo conlleva al goce de las ventajas de las mecánicas del juego.

Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
A Systematic Review of Gamification Research: In Pursuit of Homo Ludens	El artículo pretende identificar tendencias y patrones claves en el campo de la gamificación, Por tal motivo se hace una revisión sistemática que documenta y muestra el análisis de la gamificación como un enfoque innovador que incrementa el compromiso y la motivación, como también provee experiencias sostenibles en diferentes campos académicos. El análisis léxico evidencia que educación, enseñanza, aprendizaje, aprendizaje, compromiso, motivación, cambio de comportamiento son las palabras claves propias del tema gamificación.	Gameful Design, Gamification, Gamified Learning, Research Trends, Systematic Review	El hombre que juega (Homo Ludens) es una contribución dada para enfatizar la importancia del juego (game) y de jugar (play) en el campo de la formación del individuo. El campo de la gamificación se nutre del campo de la educación, la salud, el marketing, la ingeniería, el diseño, el turismo, la administración, entre otros. Ello permite que el marco conceptual, teórico y metódico sea extenso, así se profundice en esferas como la motivación, el cambio de comportamiento, la motivación intrínseca y la sostenibilidad.

Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE	la investigación plantea la aplicación de Plotagon, utilizada en las clases para observar que efecto tiene la gamificación en los niños en la Institución de SMP IT AN NABA, en Bogor. Tener las habilidades específicas en un área de estudio y de habilidades personales relacionadas principalmente con el pensamiento crítico, la	competencias lingüísticas en inglés, metodología de enseñanza, actividades lúdicas, gamificación	La gamificación en la enseñanza de una lengua extranjera hace que el estudiante incrementa su pensamiento crítico, lo insta a tomar decisiones, a ser parte activa en su aprendizaje y a cambiar su actitud sobre el contexto y el mundo que los rodea. La gamificación se convierte en una herramienta motivadora, que hace que

	persistencia, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo, es posible gracias a la técnica de enseñanza llamada gamificación,		el usuario invierta su energía y atención en los videojuegos que generan conocimiento, genera experiencias significativas para la enseñanza y el aprendizaje.
Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
The role of gamification in students' speaking learning activity	La investigación plantea la aplicación de Plotagon, utilizada en las clases para observar que efecto tiene la gamificación en los niños en la Institución de SMP IT AN NABA, en Bogor	videojuegos, interacción, aprendizaje de lenguas, educación secundaria obligatoria	El presente proyecto se atreve a retar el conocimiento y las competencias de los estudiantes al igual que ofrecer experiencias, mediante el uso de la aplicación Plotagon, en donde el alumno se expresa desde su computador y comparten sus propias experiencias. Aporta que el aprendizaje colaborativo por secciones les favorece a ser pensantes activos, cooperar con otros, ser responsables con sus tareas y al informar a los otros.

Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
Los videojuegos en la enseñanza de segundas lenguas. Un estudio exploratorio de la adquisición de segundas lenguas a	La investigación se enfoca en usar videojuegos comerciales como herramienta didáctica, reflexiona en las posibilidades que emergen detrás del disfrute de jugarlos.	videojuegos, competencia lingüística, gamificación, ESL, aprendizaje, innovación pedagógica	Los videojuegos favorecen la adquisición de la competencia lingüística de segundas lenguas y ofrecen una oportunidad de motivar al alumnado a utilizar la lengua en un

través de los videojuegos.	Establece como objetivo reconocer sí los 25 estudiantes de segundo, tercero y cuarto de ESL aprenden por medio de los videojuegos. Por último, se evidencia en los resultados la hipótesis inicial: la mayoría de los estudiantes usan video juegos y al comunicarse con otros jugadores gracias a la narrativa están conscientes del aprendizaje de su idioma mientras están motivados		<p>contexto real. A partir de esta, se plantea explorar los géneros en específico que ofrecen estas posibilidades, según los intereses del alumnado y la predisposición de estos a jugarlos.</p> <p>La investigación permite evidenciar que la herramienta empleada, aumenta la motivación hacia el aprendizaje de la segunda lengua y al mismo se logró clasificar los géneros de videojuegos más eficientes para la adquisición de la competencia lingüística</p>
Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
The impact of video game intervention on reducing stress and enhancing language achievement and communication skills	El estudio indaga sí la intervención de juegos en la enseñanza del inglés como lengua extranjera incide en la reducción del estrés y en la comunicación del inglés como lengua extranjera en estudiantes de un instituto privado en Irán. Se detectan los niveles de estrés en el grupo experimental y en el de control. En el primer grupo efectivamente se emplean los videojuegos, en el segundo no, para luego	Communication skills, English as a foreign language, English language students, Gamification, Language anxiety, Perceived stress, Stress, Teacher-student relationship, Video games.	El videojuego mejora la relación entre docente-estudiante, fortalece el desarrollo de habilidades comunicativas como también el desempeño de los aprendices, al tiempo que reduce los niveles de tensión. Promueve la salida comunicativa entre los pares.

	<p>realizar una entrevista semi-estructurada a cinco aprendices de cada grupo. En el análisis de resultados se indica la reducción de los niveles de estrés, como efecto del aprendizaje del idioma con videojuegos, en tanto que en el grupo de control los niveles de estrés no disminuyeron</p>		
--	--	--	--

Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
<p>Principios pedagógicos en la adquisición de lenguas extranjeras mediante el enfoque basado en juegos digitales</p>	<p>El objetivo del estudio es manifestar algunos principios pedagógicos relacionados con el interrogante clave, cómo los estudiantes pueden aprender y adquirir lenguas extranjeras mediante distintos tipos de videojuego. Para dar respuesta al tema, surge la propuesta basada en el modelo IPO - Input, Process, Output- (VanPatten y Sanz, 1995), el cual establece que existe tres fases en el proceso de aprendizaje; siendo el 2º orden de estas la entrada de nueva información, el procesamiento, y el producto. Este modelo tanto en el campo de la informática como en el de enseñanza es aplicable y conocido.</p>	<p>adquisición de lenguas extranjeras, enfoque basado en juegos, videojuegos, modelo IPO</p>	<p>Ayuda a los docentes actuales a conocer y entender la función pedagógica de los videojuegos en el aula de lenguas extranjeras. En ese marco, los estudiantes tendrán la oportunidad de practicar sus conocimientos en simulaciones virtuales en las que imitan situaciones y acciones cotidianas o específicas de la vida real. El docente brindará la oportunidad al alumno, de tener experiencias directas, que incrementen su tiempo de exposición al aprendizaje y su práctica y al mismo tiempo se estén motivados a aprender</p>

Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras.	El fin de este estudio es mostrar una literatura minuciosa de la gamificación ofrecida por las bases de datos Dialnet, Science Direct, ERIC, entre otras, desde el año 2015; los treinta registros hallados de la gamificación en idiomas vinculan las TIC en el escenario educativo, lo que facilita el empleo del método educativo.	Innovación Pedagógica, Motivación.	Se asegura que la gamificación es un método de aprendizaje, donde se diseñan ambientes digitales motivadores, por razones mencionadas se provoca el aprendizaje cooperativo y colaborativo. De este modo se procura perfeccionar la competencia lingüística de cada aprendiz.

Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio.	El ensayo brinda desde el marco de escuela nueva un panorama del juego y el rol de este en la educación, el concepto de juego y gamificación como propuesta de innovación en el quehacer educativo. Sin desconocer la historia del papel de la educación se involucra con el aprendizaje digital y la gamificación, reflexionando sobre las ventajas que ofrecen.	Aprendizaje activo, aprendizaje colaborativo, comunicación educativa, gamificación.	Los maestros están llamados a actualizar sus métodos de enseñanza e innovar teniendo en cuenta que la sociedad es cambiante y las habilidades innatas de los estudiantes demandan el uso de las TIC. El docente investigador debe estar al tanto de las capacidades y necesidades para que la atención de los estudiantes los lleve a crear su propio conocimiento.

Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
Classcraft: English and role play in the	Este artículo expone Classcraft como un juego de rol en línea que permite gamificar el aula e	Videojuego, inglés, lengua, enseñanza gramática,	Los videojuegos permiten el desarrollo de las competencias, destacar las cualidades que cada

primary school classroom	impactar la metodología de las diferentes áreas. Sin embargo, se focaliza Classcraft para trabajar el idioma inglés, buscando generar interés y a su vez erradicar poco a poco la apatía en el proceso de aprendizaje de la gramática inglesa.	segundo idioma, gamificación	alumno posee, en ese sentido se valoran las diferencias y la participación de todos, y crear espacios de disfrute dónde es posible la existencia del miedo al momento de aprender. En gran manera ejercita la creatividad e inventiva en los docentes y aprendices.
--------------------------	--	------------------------------	---

Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
Reflexiones sobre la enseñanza inclusiva del inglés apoyada por tecnologías emergentes	Reconocer la presencia de tecnologías emergentes y el empleo eficaz en la enseñanza inclusiva del idioma, es el propósito del artículo. Destaca el principio de igualdad para con los estudiantes con necesidades educativas especiales y estudiantes en general al utilizarse estrategias de enseñanza variadas.	Inclusión educativa; proceso de enseñanza-aprendizaje; tecnologías de la información y la comunicación	Se especifica en este documento la enseñanza inclusiva, simultáneamente las tecnologías emergentes posibilitadoras de la participación activa. Atender a individuos con talentos excepcionales y necesidades educativas especiales es un reto por lo que se debe trabajar. Por ellos se hace hincapié en conocer intereses, emociones y aspectos vitales del contorno para adaptar las TIC, los recursos educativos abiertos u otro tipo de recursos que favorezcan el aprendizaje y el progreso del ser humano.
Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
La gamificación en el aprendizaje del idioma inglés para el desarrollo de las	Describir cómo las competencias juntamente con el desempeño lingüístico en el aula se promueven	aprendizaje de lengua, estrategia de enseñanza, juego educativo, competencias	Fortalece el compromiso de los alumnos de acuerdo a su propio ritmo de aprendizaje, facilita la comprensión de los contenidos debido a los

competencias lingüísticas	por medio de juegos didácticos es la finalidad. La metodología de alcance descriptivo con enfoque mixto, propone la gamificación a fin de desarrollar las competencias lingüísticas receptoras y productivas.	lingüísticas, gamificación.	recursos llamativos que se emplean y motiva al usuario a jugar para cumplir con los retos, en otras palabras, hay una inmersión positiva con el aprendizaje.
---------------------------	---	-----------------------------	--

Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
The effect of Massive Multiplayer online videogames on the willingness to communicate and communicative anxiety of college students	Este estudio implementado en estudiantes de inglés de nivel básico e intermedio en Puerto Rico inquiriere en el desarrollo de las habilidades comunicativas y la reducción de la ansiedad al momento de usar una segunda lengua. El producto estadístico dice que existe una relación entre los videojuegos multijugadores en línea y el incremento de confianza al hablarse una segunda lengua, por tanto, se reduce el nivel de ansiedad en cada aprendiz	affective filter; communicative anxiety (CA); English as a second language (ESL); massive multiplayer online role-playing games (MMORPG); willingness to communicate (WTC)	Los escenarios creados injieren en el temor y ansiedad de los estudiantes de forma positiva, causando cambios comportamentales y actitudinales. Se añade que la tecnología presenta el contenido de forma innovadora, así que se potencializan capacidades que los jugadores tenían escondidas.
Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte

Plataforma virtual para la enseñanza del inglés en el subnivel de básica media en Ecuador	El trabajo investigativo atiende las necesidades de sexto y séptimo grado, dichas privaciones radican en el uso de las TIC como estrategia de enseñanza del inglés en el sistema educativo. Se ofrece la plataforma virtual Edmodo para fortalecer habilidades y motivar en el aprendizaje.	enseñanza, inglés, recursos tecnológicos, básica media, educación	La propuesta mediada por la TIC suministra contenidos didácticos llamativos, comprensibles y al alcance de toda la población. La plataforma gratuita facilita la interacción entre los padres, estudiantes y docentes, lo cual genera confianza y conocimiento de la comprensión de los aprendices ya que el recurso tecnológico muestra el progreso de los chicos y chicas.
---	---	---	--

Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
Role of Gamification in Language Learning	Se dispone la gamificación en este artículo como un pilar de cambio en las escuelas, sin estar en la inopia de estrategias motivadoras que hagan del aprendizaje un proceso interesante. Por otra parte, incluye Duolingo, Edmodo, Class Dojo, Zondle, Languagenut, FluentU, Socrative, Brainscape, The Language Game y MindSnacks entre las herramientas más usadas en contextos escolares para mejorar el aprendizaje del inglés.	Gamification, language learning, rewards, leader boards, motivation	El artículo muestra la gamificación y su incidencia en la promoción del aprendizaje del idioma inglés. Resalta la aprobación de los videojuegos para que se dé un aprendizaje significativo a partir de una metodología innovadora.
Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
Relación entre m-learning y	Este estudio correlacional tiene como meta examinar	Mobile learning, TIC,	Los estudiantes reconocen gracias al uso de las

<p>aprendizaje de inglés de estudiantes nativos digitales.</p>	<p>detalladamente analizar el vínculo entre la aplicación del m-learning con el aprendizaje de inglés. Su hipótesis es que a mayor uso de aplicaciones habrá un mayor desarrollo de las destrezas de inglés, y a mayor manejo de las aplicaciones y recursos m-learning interacción en la enseñanza aprendizaje se fortalecerá la interacción.</p> <p>La población está conformada por estudiantes de nivel elemental, intermedio y avanzado. Se admite que las aplicaciones como Wlingua, Bussu y Duolinguo objeto de reflexión, son aprovechadas para el aprendizaje por parte de los nativos digitales.</p>	<p>nativos digitales, aprendizaje, inglés.</p>	<p>aplicaciones móviles las habilidades desarrolladas mientras se juega, por ende, ellos son conscientes de su aprendizaje, de la ayuda que proporciona cada aplicación en cuanto a la oportunidad de formarse competentemente.</p>
--	--	--	---

Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
<p>The use of gamification to enhance English as a foreign language</p>	<p>El objetivo primordial es mejorar la motivación y el aprendizaje del inglés en universitarios. Por eso la plataforma “hot potatoes fue empleada a 20 estudiantes de diferentes niveles; el proceso de observación y el juego se convirtieron en ejercicios claves para el desarrollo de la competencia en un segundo idioma.</p>	<p>Gamificación; plataforma hot potatoes; inglés; estudiantes; motivación.</p>	<p>Mejorar la enseñanza del inglés y despertar la motivación es viable con mecánicas del juego. De igual forma, la gamificación tiene unas reglas o principios que dinamiza la cooperación y la competitividad en el paso a paso de los retos o tareas asignadas. Las experiencias llevan a los aprendices a reconocer</p>

			que todas ganan de una u otra forma.
Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
Actividades interactivas eXelearning web 3.0 para optimizar la enseñanza aprendizaje de la escritura del idioma inglés	La investigación de enfoque mixto tiene como fin optimizar los procesos de escritura en el idioma inglés por medio de actividades interactivas asistidas por la herramienta exelearning o Learning Management System (LMS),plataforma gratuita, y la web 3.0., página web para acceder a la información; la propuesta pretende atrapar mediante el uso de las TIC la atención de los aprendices que hacen parte del sub nivel medio, y hacer de ellos el centro del proceso de aprendizaje, mientras que el docente es un facilitador.	Actividades interactivas, enseñanza aprendizaje, web 3.0, inglés, TIC	Optimizar la enseñanza y el aprendizaje del inglés no solo es conveniente para los resultados que esperan los docentes, sino que afianza en los alumnos, conocimientos y destrezas útiles para su vida. El uso de las TIC crea espacios de trabajo individual y cooperativo, aún más induce al docente a considerar el papel del estudiante como sujeto activo.

Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
Game-based learning and gamification to improve skills in early years education.	El propósito de este estudio es ahondar en los juegos serios y el aprendizaje basado en juegos como alternativas para el desarrollo de habilidades de los infantes de zonas rurales. Se ofrece en ellas serie de actividades creadas bajo el principio pedagógico de Montessori que tienen como eje central el juego, pilar innovador para una mejor educación.	Early childhood education, Serious games, Gamification, Educational neuroscience, Pillars of learning.	Las actividades sociales y habilidades académicas se fortalecen desde temprana edad con tareas escolares mediadas por el juego. Por otro lado, jugar y hacer actividades divertidas repercuten en el desarrollo del cerebro y las habilidades de

			aprendizaje a largo plazo.
Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
La gamificación del aula universitaria: jugar para aprender	Comprender la gamificación y los efectos de esta en jóvenes universitarios es esencial en este estudio, estimando tres aspectos relacionados, el área emocional, cognitivo y social. Específicamente se usa Edpuzzle, Kahoot, Mentimeter, Padlet, Quizlet y Socrative, para luego evaluar su incidencia en el interés y motivación de los usuarios.	gamificación, educación superior, apps	Los resultados evidencian que el empleo de la gamificación incurre en el desarrollo de competencias digitales, el aprendizaje de contenidos y la motivación.

Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
Using Gamification to Improve the Education Quality of Children with Autism.	El proyecto tiene como objetivo indagar cómo la gamificación interviene en la calidad educativa de estudiantes autistas. Contó con la implementación Smile 1 y Lista de control de la conducta infantil (CBCL). Los participantes (diez personas) hicieron parte uno de un grupos experimental y de un grupo de control. quienes en su comienzo hicieron un pre-test y post test. Gracias a un tiempo corto, de 30 minutos, durante 16 sesiones, se pudo hacer uso del juego "Smile 1". Otro espacio fue tomado para medir el grado de	trastornos del espectro autista, reconocer los estados emocionales, juego, gamificación.	La ludificación cuando es estudiada previamente por los profesores y docente investigadores para potenciar en los alumnos su rendimiento y proceso de aprendizaje, fortalece el proceso de auto -aprendizaje y el desarrollo de habilidades emocionales. Debemos saber que es bueno usar la gamificación en las aulas, sin embargo, es importante saber utilizarla con los alumnos/as en el momento preciso, con un tiempo planificado, para que resulte útil con los alumnos con capacidades

	operatividad en los grupos, cómo el juego Smile 1 influye en la disminución de los problemas de conducta, mediante un cuestionario de 113 preguntas, en la que detectaron 13 puntos conductuales.		y/o talentos excepcionales.
Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
Percepción de los Docentes Hacia la Incorporación de Estrategias de Gamificación y Videojuegos.	El estudio de enfoque cuantitativo aplicado en escuelas públicas con una población de cien docentes pretende conocer la perspectiva de estos con relación al empleo, beneficios y aplicación de la gamificación y los videojuegos.	Gamificación, videojuegos, percepción	Fortalecer las competencias transversales se puede lograr mediante las TIC, no obstante, estas deben utilizarse de forma pertinente, teniendo claridad de lo que se va a jugar, cómo y para qué, para así aportar y entrelazarlo con lo establecido en currículo y proyecto educativo institucional.

Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primaria.	Este estudio investigativo de corte descriptivo se propone diseñar una estrategia de gamificación para aprendices de 7mo año de Educación Básica. Para lo cual se visiona mejorar el proceso de adquisición de contenidos y vocabulario. La metodología creada se	gamificación - aprendizaje de inglés – innovación educativa	La gamificación aun cuando tienes diversos elementos que favorecen el disfrute, se puede planificar para un corto tiempo con todos o algunos de ese grupo de factores que lo componen, de modo que pueda intervenir a lo largo de la programación académica; si bien no mejora en todo el rendimiento académico, incide en la

	puede ejecutar en un curso regular o en el marco de un plan vacacional. Previamente fue necesaria la realización de un test diagnóstico y para evaluar la estrategia se hizo una encuesta a los jugadores.		motivación y facilita la comprensión del idioma.
Nombre del Documento	Resumen	Palabras claves	Aporte
La Gamificación como Estrategia Didáctica para el Aprendizaje del Idioma Inglés	El estudio ofrece una exploración documental-bibliográfica que contiene como eje central la gamificación. El fin es analizar esta estrategia didáctica desde el aprendizaje del idioma inglés, por lo cual se plantea análisis de contenido; como producto se consigue que la estrategia inquirida favorece el aprendizaje del inglés y se convierte efectivamente en una herramienta que influye en el desarrollo de la habilidad del habla, de la comprensión oral y de la comprensión escrita.	Gamificación; inglés; estrategia; docente; estudiante	La didáctica es una disciplina primaria en el quehacer del docente. Tiene el poder para modificar las actitudes y comportamientos. Las actividades además de poseer sus funciones deben ir acompañadas de motivación, esta se puede ejecutar gracias a la gamificación.

